
11
CD MULTIMEDIA OBSEQUIO
Argentina $ 7.90.-
Uruguay $ 60.-
Otaku
ÚLTIMA GENERACIÓN
LA REVISTA DEL ANIME Y EL MANGA
DOSSIER
RURÔNI KENSHIN
• PERFILANDO EL MANGA
• LA REVISIÓN
• LO QUE NO SE DIJO
PREVIEW
AYASHI NO CERES
• YÛ WATASE SIGUE GOLPEANDO
ANALISIS
STREET FIGHTER
• JUEGOS Y ANIMÉ: LA CRONOLOGÍA
• STREET FIGHTER ZERO: LAS OVAS
64 PÁGINAS
MÁS INFO


¡YA SALIÓ EL VIDEO ESTRENO Nº 3!
ESPECIAL
ANIMÉ
ENTERTAINMENT
COLECCIÓN DE ORO
¡SÚPER VIDEO OBSEQUIO!
DIGIMON
¡PÓSTER DIGIMON DE REGALO!
Revista más
Video exclusivo
de Digimon
DIGITAL
DIGIMON
MONSTERS
3
Devimon, el mensajero
de la oscuridad
DURACIÓN 60 MIN.
¡Versión Completa!
© 2000 AKIYOSHI HONGO, TOEI ANIMATION. All rights reserved.
DIGIMON Digital Monsters



Konnichiwa, estimados entusiastas del manga y el animé

Parece que fue ayer cuando terminamos el número anterior... Bueno, en realidad no fue ayer, sino hace dos meses. Es que como no habrá escapado a vuestro elevado entendimiento, Otaku Última Generación se ha consolidado como una publicación bimensual. Nada que temer, entonces.

Agradecemos la explosión de e mails recibidos a propósito de la inclusión de los OVAs de Rurôni Kenshin, y continuamos con la inserción de material pulenta en el CD. Este número de la mano de la primera parte de la película Taiho Shichauzo! (Estás arrestado!), una frondosa producción nipona con la espectacular calidad del amigo Kosuke Fujishima. Por supuesto que además incluimos el consabido audio digital (léase MP3), pics grosos y secuencias de las mejores realizaciones japonesas. Varios de estos archivos se incluyeron siguiendo las incesantes demandas de los gentiles lectores, que no dejan de apoyar no solo la movida animemanga sino además la propuesta que en cada número procuramos acercarles. Disfruten pues, de vuestra propia y sabia elección.

No solo de archivos vive el otaku. En esta oportunidad os prodigamos unas interesantes notas centrales, comenzando por un repaso a Yu Yu Hakusho, una serie que es literalmente del otro mundo.

Nos ha pegado sobremanera la serie Ayashi no Ceres, notable creación de Yû Watase (Fushigi Yûgi), y le dedicamos una aproximación.

Fade continúa acercándonos a las intimidades de Rurôni Kenshin, esta vez iniciando el análisis del manga de esta soberbia creación, que aún estamos esperando ver por TV.

Fantabaires fue perpetrado nuevamente en la ciudad de Buenos Aires, y hemos recogido impresiones propias y ajenas de los concurrentes, en un jugoso informe.

Repasamos los juegos de consola de la conocida Street Fighter y sus aplicaciones en el animé, y finalizamos el informe Dragon Ball, con los niveles Saiyan alcanzados por sus protagonistas.

En todos los países occidentales el animé comenzó en forma under, y creció apoyado por sus fanáticos. Denle curso, pues...



www.editorialvertice.com.ar/otaku

Lo de siempre: tienen disponible novedades, downloads y acceso a nuestro candente foro de discusión sobre manga y animé, sito en el acceso web de la editorial, ubicada en la dirección http://www.editorialvertice.com.ar/otaku. El Otaku-chateo tiene también su lugar en el ciberespacio. Todas las noches desde las 23:00 hs nos encontramos en el servidor 209.133.28.137, puerto #6667, canal #Otaku para solucionar los acuciantes problemas mundiales o, al menos, hablar de animé.

La Nueva Mailing List, está ya disponible en nuestra página. Un simple e-mail y estarán dentro del grupo de Otaku, intercambiando sendos mensajes.

Envíen vuestras epístolas a Tucumán 1679, 2° piso, Capital Federal, CP 1050, o bien nuestra casilla electrónica otaku@editorialvertice.com.ar Las mismas son leídas en su totalidad por nuestros cansinos ojos y es de allí que rescatamos las cosas que van por buen camino y todas aquellas que deben cambiar en la revista. ¡No se corten!



CRÓNICAS DE UN OTAKU

AS DEL DEPORTE

No cabe duda que de todos los paises dedicados a editar y comercializar historietas y producciones animadas, Japón es el que se lleva por lejos las palmas (y, fundamentalmente, los yenes). Afirmar lo contrario seria negar obcecadamente datos contundentes que hablan de un volumen de ventas de miles de millones de ejemplares comercializados anualmente, generando una cantidad de dinero tal que hace que nuestro Producto Bruto Interno solo sirva para pagarle a la señora que plancha.
La pregunta es: ¿podria acaso este fenómeno haberse dado en otro lugar que no sea Japón? Es probable, si bien para eso tenian que confluir varios aspectos claves que, hasta donde yo sabia, solo se daban en el pais del Sol Naciente. Cultura, tradicion e idiosincrasia, para no hablar de miriadas de mitos y leyendas sobre espiritus, dioses y demonietes de todo calibre, convergen en este pais de una forma peculiar y dan forma a un genero de una manera tal que se hace dificil pensar en localizarlo en otro lugar que no sea Tokio-3 y zonas de influencia.
No obstante esto, he descubierto que si algún motivo hubo por el que este estilo artistico no floreciera con tal magnitud en otro pais fue debido puramente a situaciones fortuitas, ya que recientemente llegó a mis manos un manuscrito perteneciente a un primo lejano mio que jamás tuvo contacto alguno con el manga y el animé (y aun asi pasó los últimos veinte años de su exuberante existencia en el pabellon N° 3 de un conocido psiquiátrico de esta ciudad). En el escrito, mi pariente habia comenzado a desgranar algunos perfiles argumentales nacidos de su febril cacumen, cuya insercion en nuestra cultura demostraba ser perfectamente posible e invitaban, incluso, a una escalofriante reflexion.
Heroina adolescente: Una simpatica muchacha recibe poderes para luchar contra la injusticia, la dominación del universo y las infinitas repeticiones de Locomotion. La niña no destaca demasiado en sus estudios, a que negarlo, aunque si comparamos nuestro sistema educativo con el nipon, está todo bien. Su novio, que cursa la universidad para ser en el futuro un taxista probo y util a la sociedad, ayuda a la joven amazona en sus aventuras arrojando rosas a diestra y siniestra para acabar con sus enemigos, si bien a mitad de la serie deba optar por jazmines por eso de abaratar costos de producción. El joven puede lucir esmoquin, sport elegante o cancherisima chomba y bermuda al tono.
Experto artista marcial: Un apuesto y fornido muchachote, peinado con laca poliuretánica, deambula sin rumbo fijo por el mundo buscando alguien que le dé bolas. Durante su periplo, deberá aplicar sus conocimientos marciales contra miles de enardecidos enemigos para poder sobrevivir (aunque no siempre viajará en el Sarmiento). Con el tiempo adquirirá más y mayores poderes, llegando por último a ser el individuo mas poderoso del universo e incluso a salir ileso de las canchas de futbol.
Joven ingenuo rodeado de muchachas: Estuve tratando de imaginar a un personaje que viva circundado de bellas y esculturales chicas -algunas de las cuales además lo pretendan-, y que sea sin embargo amable, célibe e idealista. En su casa deben convivir al menos quince personas, compartir el furo con el tipico estoicismo nipon y comer todos como termitas aunque nadie trabaje. ¿Cómo hacer que un protagonista asi sea creible para el argentino promedio? Pensar más opciones...
Catastrofes naturales o espirituales desatadas sobre el genero humano: Una amenaza de tipo nuclear, espiritual y/o económica se cierne sobre todo el planeta, simbolizado como de costumbre por la Argentina. Afortunadamente, una organización secreta parasobreencimagubernamental, que no obedece ni a la CIA ni a TyC Sports, se encargará de controlar la situacion (eliminando el problema, perchando a toda la humanidad o ambas cosas a la vez), para que la raza humana de el necesario salto evolutivo o al menos no deba soportar ya al amigo Weich en Expedicion Robinson (Transcribir cuanto antes esos recortes de Cronica).
As del deporte: No es necesario ser el Diego para meter un gol desde el living de la casa. A fuerza de valor, simpatia y don de gentes, el atleta demuestra que puede descollar perfectamente en disciplinas como Futbol, Waterpolo o Generala, y ser al mismo tiempo buen estudiante e hijo modelo. Esto, obviamente, solo puede darse en nuestro pais, donde un deportista gana mas que, por ejemplo, un dibujante de historietas...

GLOSARIO

Furo: Banera. En Japon es mas profunda que en occidente y es usada solo para baños de inmersion, no para la limpieza corporal.



AÑO II Nº 11 • FEBRERO DE 2001

Es una publicacion
de Editorial Vertice SRL Tucumán 1679
2° Piso CP 1050 Capital Federal
Tel:4373-3009

DIRECTOR RESPONSABLE
JORGE CANAY

DIRECTOR EDITORIAL
JUAN MARTIN LARZABAL

DIRECTOR DE PRODUCCION GRAFICA
JUAN ALBERTO BORRINI

STAFF

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
ATILIO MILLAN

DIAGRAMACION
PEDRO CHARAB

SCANNING Y
ARTE FOTOGRAFICO

MANUEL MILLÁN
GABRIEL GOMEZ HABIAGA

ILUSTRACIONES

RUBEN HERNÁNDEZ
ATILIO MILLÁN

REDACCION

JEFE DE REDACCION
PABLO BERNARD

REDACTORES

GABRIEL GOMEZ HABIAGA
DARIO ZERDA
ADRIANA SIVOLELLA
FADE
IGNACIO TORRES
RAFAEL VAZQUEZ RISPOLI
IGNACIO VIVIANI

FOTOCROMIA

ESTUDIO IMAGEN

DISTRIBUCION

CAPITAL FEDERAL
DISTRIMACCHI SA
AV. INDEPENDENCIA 2744

INTERIOR
DISTRICONDOR SA
AV. INDEPENDENCIA 2744

IMPRESION

DONNELLEY COCHRANE ARGENTINA

IMPRESO EN LA ARGENTINA
EN EL MES DE FEBRERO DE 2001

PRINTED IN ARGENTINA
ISSN 1514-8297

http://www.editorialvertice.com.ar
E-mail: otaku@editorialvertice.com.ar

NEWS Otaku NEWS

Año II • Número 11 Febrero de 2001

Cowbe se aproxima al cine

■ Los creativos han completado ya el guión para la película de Cowboy Bebop, y la producción animada está en su fase crítica. Así lo manifestó el vocero de los estudios Sunrise, Kenji Uchida. Aunque no tiene aún su fecha para estreno en cines, ya tiene título: "Cowboy Bebop: Knockin On Heaven's Door". La película se sitúa entre los episodios 22 y 23 de la serie de TV, e introduce a personajes como Vincent y Electra. Sus creadores han mantenido en hermético secreto detalles de la película, pero sus creativos estuvieron en Marruecos para tomar parte de los escenarios de ese país. Entendemos que no habrá que esperar mucho para conocer nuevos y jugosos detalles de la producción, pues junto a la difusión de los caracteres animados, se lanzó la posibilidad de visitar la página web del film: http://www.cowboybebop.com/

Los nuevos personajes

Para brindar mayor emoción a la ansiada espera, Sunrise dejó entrever en las páginas de Newtype algunos de los diseños de los nuevos personajes que se involucran en la historia. Si bien todavía no hay sobre ellos suficiente información, al menos les mostramos los modelos, junto a un breve comentario del perfil de los protagonistas.

Vincent
De oscura apariencia e incipiente barba, luce un curioso tatuaje en la mano derecha, al igual que Electra. Al parecer, en algo andan estos dos...

Electra
Una espigada joven, que deja entrever un carácter recio. De vez en cuando, deja que escapar alguna sonrisa. Lleva una tatuaje en su mano derecha.

Lee Samunn
Un joven con apariencia de rapero neoyorkino. Aún se desconoce el rol del personaje, pero pronto sabremos cómo se involucra en la vida de Spike.

Rahjit
Con la apariencia de un mafioso, al que no gustarías de encontrarte en un oscuro callejón, Rajhit puede que sea más bueno que el pan...

Meitantei Conan
Nuevo TV Special

■ Un nuevo especial de Detective Conan fue estrenado por la cadena NTV el pasado 8 de enero. La historia nos muestra como Shiniki Kudo y Kaitou Kid se conocieron por primera vez. En este especial, la secreta identidad de Kaitou Kid queda revelada por primera vez. ¿Llegará el momento en que podamos disfrutarlo en nuestro continente?

OTAKU QUIZ

El desafío de este mes ronda la popular serie Cowboy Bebop, y es el siguiente... seguramente ubican a Ein, el perro al que Spike rescató en una de sus aventuras. ¿A qué raza canina pertenece el mencionado Ein, quien ya se ha constituido en la amigable mascota del grupo? Desde ya, esperamos las respuestas de todos los lectores.



Kawamori sigue diseñando...

■ El director y creador de Mechas Shoji Kawamori se ha aplicado juntamente con Bandai Visual para la confección de dos nuevas series dos para solaz del conglomerado otaku. Kawamori-sensei, quien tiene en su haber cositas como "Blue Submarine No.6" y "Macross" entre otras, lanzó dos series de ciencia ficción llamadas "Earth Family Defence" y "Earth Girl Ajuna".
La primera se centra en una típica familia japonesa post modernista que vive en un departamento ubicado en la prefectura de Chiba. El padre es un programador asalariado que batalla con el colapso de la estructura de la familia y un posible divorcio. De repente, un misterioso fax que dice ..."defiendan la Tierra"... es recibido y no mucho tiempo después un objeto se estrella en las cercanías de la casa.
En "Earth Girl Ajuna" tenemos la historia de una chica que ve el futuro en un sueño y que luego intenta cambiar el presente para evitar que ese futuro llegue a ser. La música corrió a cargo de la conocida compositora Yoko Kanno (Escaflowne), iniciando su emisión el 9 de enero de 2001, en el canal 12 de TV Tokyo.

Love Hina

"Xmas Special - Silent Eve"

■ Es navidad, y en Hinata Inn, Keitaro decide finalmente confesar su amor por Naru, pero antes de que pueda pronunciar las palabras "*¡Narusegawa!*" (ite amo!), ella se entera que Naru se encuentra viajando hacia Tokio para conocer a Seta. Keitaro decide ir tras de él y declararle su amor, sin embargo, Tokyo es un enorme y confuso sitio, donde todo puede pasar. Fue emitida el 25 de Diciembre, por TV Tokio.



Avalon

Lo último de Mamoru Oshii



■ Esta obra, dirigida por Mamoru Oshii (Ghost in the Shell), fue filmada en colaboración con el ejército polaco y se caracteriza por una mejor composición de los colores y las escenas. La película nos ofrece combates virtuales, que toman lugar en un futuro cercano. Su fecha de estreno estaba prevista para el 20 de enero de 2001.

La hora de Miyazaki

El director ultima su nueva producción

■ Mucho se comentó acerca de que Hayao Miyazaki se retiraría de la industria con Mononoke Hime (1997) como su último proyecto. Afortunadamente no es así. El nuevo proyecto del maestro Miyasaki y del estudio Ghibli lleva por título *"Sen to Chihiro no Kamikakushi"* (La misteriosa desaparición de Sen y Chihiro). El filme narra las aventuras de Chihiro, una pequeña de diez años de edad que vive en el Japón actual y cuyos padres se han convertido inexplicablemente en cerdos. La niña buscará en el universo de los espíritus y los dioses la manera de devolverlos a la normalidad. La fecha de estreno no ha sido revelada aún, pero se dice que se estrenará hacia julio de este año.

Restricciones en el Japón

■ En un esfuerzo conjunto por frenar la violencia y los desnudos en la industria del entretenimiento japonés, el Ministro de Educación Nobukata Machimura y el Primer Ministro Yoshiro Mori se mueven por hechos que han ocupado los encabezados en Japón durante la última época. El Ministro de Educación busca que voluntariamente no se proyecte una controvertida película acerca de un grupo de estudiantes de secundaria que entablan peleas a muerte. A su vez, realizó un llamado al pueblo japonés para que presione a las emisoras, pidiendo que dejen de transmitir escenas violentas o pornográficas. Actualmente se desconoce el efecto que puedan tener estas acciones dentro del standar que se busca cambiar, o el posible efecto en el animé, que es producido tanto para televisión como para su proyección en cine.

Animé en TV

Qué se viene...

■ Nada demasiado nuevo bajo el sol naciente. Canal 7 tiene cada vez menos pulgas. Slayers pasó de Pulgas en el Canal a Magic Johnson. Locomotion se descolgó en enero con Aika, para regodeo de la barra, y esperamos que repita la moción en marzo y entregue además a Blue Seed nuevamente.

Cartoon Network

Pokémon	Lun-Vie 17:00/22:00/1:30 Sab 14:30/23:00
Card Captor Sakura	Lun-Vie 16:30

Locomotion

Neo Genesis Evangelion	Lun-Vie 20:00 Sab/Dom 2:00
Saber Marionette J	Lun-Vie 20:30 Sab/Dom 2:00
Those Who Hunts Elves	Lun-Vie 21:30/5:00 Sab/Dom 3:00
BubbleGum Crisis Tokio 2040	Lun-Vie 21:00/23:00/4:30 Sab/Dom 3:30
Cliffhanger (Lupin III)	Lun-Vie 18:00 - Dom 6:00
Red Baron	Lun-Vie 18:30 - Sab 6:00
Japanimotion	(Sab. 00:00) 3/2 Virgin Fleet 10/2 Birdy the Mighty 17/2 Anorokugo (Blue Submarine No 6) 3/3 Shuten Doji 2
Animafilms	Jue 01:00 7/2 Nadesico – The Prince of Darkness 14/2 Super Dimension Fortress Macross 21/2 Ghost in the Shell 28/2 Virgin Fleet Sab 19:00 3/3 Tale of Shim Chung Dom 23:00 4/2 Nadesico – The Prince of Darkness

Magic

Guerreras Mágicas	Lun/Dom 05:00/08:00/12:00/18:00
Robotech	Lun/Dom 01:00/05:30/14:00/20:00
Dragon Ball Z-GT	Lun/Dom 00:00/07:30/13:00/ 19:30
Slayers	Lun/Dom 09:30/17:30/22:00
Club del animé	Sab/Dom 20:00 (Candy Candy)

Fox Kids

Súper Cerdita	Lun-Vie 11:00/15:30/3:30 Sab 9:30/16:00 – Dom 9:30
Digimon	Lun-Vie 17:30/21:30 Sab. 17:30/00:30 Dom 17:30
Monster Ranchers	Mie-Vie 16:30 Sab 13:30/18:00 Dom 13:30/17:00

Canal 7

Meteoro	Lun-Vie 17:30

Azul TV

Pokémon (Azul Toons)	Lun-Vie 12:00
Dragon Ball Z (Azul Toons)	Lun-Vie 12:00

■ Fox anunció entre algunos estrenos de animación, la emisión del film de Patlabor, aunque se desconoce aún la fecha concreta de emisión.

Metropolis

El reencuentro con los clásicos...

■ Este animé, totalmente digitalizado, está actualmente en proceso de producción por el estudio Mad House (X, Jubei-chan). Está basado en el manga homónimo de Osamu Tezuka. De esta manera, los fanáticos del anime clásico y del estilo Tezuka podrán deleitarse con esta nueva producción que promete tener una gran trascendencia en el animé. La historia de Metrópolis se centra en la vida de Kenichi, un niño humano, y Tima; un hombre mecánico de gran parecido con Astroboy, por cierto. Los tres viven en una sociedad dividida entre la élite "Upperground" y la corrupta "Underground". La producción duró cinco años, y ha costado apenas diez millones de dólares. Fue escrita por Katsuhiro Otomo, y dirigida por Rin Taro (X, Galaxy Express, Battle Angel). Se aguarda el estreno inminente de este nuevo trabajo.

Japón 2001
Panorama cinematográfico

■ 2001 Toei Anime Fair
Digimon Adventure 02 y One Piece
"The Adventure on Nejimaki Island"

Para marzo de este año, Toei Anime Fair estará lanzando dos de sus más populares trabajos al cine: Digimon y One Piece. Los adelantados nipones que compren su entrada con anticipación, podrán obtener un llavero de Luffy o una trading card de Digimon.

■ Más Meitantei Conan

Mientras por aquí aguardamos por capítulos, en Japón se ha anunciado la quinta película del intrépido detective. Se titulará "*Tengoku e no Countdown*" (Cuenta regresiva al cielo) y se estrenara en el "Golden Week" a principios de Mayo.

■ FLCL: The Movie

El mejor animé del 2000 llega a la gran pantalla. La actual producción del reconocido estudio Gainax, verá la continuación de sus OVAs en una película. No se ha dado aún detalles sobre la producción. Solo que, a partir de Febrero, los trailers de la película de Furi Kuri empezaran a verse en Japón, muy posiblemente dentro de la sexta y última Ova de FLCL, que sale en febrero. ¡Esperamos ansiosos!

■ Initial D: "Third Stage"

En una conferencia de prensa que se ofreció en Tokio, Keichi Tsuchiya anunció la salida de esta película. Y así como en la serie, Tsuchiya supervisará personalmente el film, a la hora de insertar las animaciones por CGI y las de 2D, como los sonidos que provocarán los autitos a la hora de aparecer en escena. Si te gustan los animé shônen con carreras de autos, Initial D es la tuya.

■ Six Angels:

Un nuevo largometraje de 90 minutos titulado 'Six Angels' a cargo de Akira Kouson (Macross, Yamato 2520, Rock Man) se estrenará la próxima primavera en los cines de Japón. Esta producción mezcla el género de la ciencia ficción y el shôjo.

El animé está bajo la supervisión de un verdadero team de veteranos de la animación, a saber:

Dirección: Akira Kouson
Guión: Yasushi Hirano
Diseño de Personajes: Hiromi Kato
Diseños de Mechas: Kobayashi Makoto
Concepto Original y Supervisor: Akimoto Yasushi

Series de TV

■ Tales of Eternia

La nueva serie de Xebec, conocida como Tales of Eternia, anunció recientemente su estreno. El Opening y Ending de esta serie están musicalizados por la famosa cantante de Jpop Masami Okui, y se emite por la cadena japonesa WoWoW.

■ Vandread

La segunda temporada de la popular serie del estudio Gonzo tendrá su continuación desde el episodio número catorce. Este animé se destaca por su interesante y misteriosa historia en el espacio, que la ha convertido en el centro de atención del momento en Japón. No dudamos que su segunda temporada tendrá aún mejor animación en CGI que la primera saga.

■ Angelic Layer

Esta nueva obra de CLAMP, pese a contar con solo dos mangas editados en 1999, conoce su flamante versión animé, donde tenemos como protagonista a Hikaru, una pequeña Angelic Layer, y cuyo nombre se inspira en la conocida Hikaru de " Guerreras Mágicas". Con el lanzamiento en animé, este mes se lanzó el tercer manga, editado por Kadokawa Comics. Suzuhara Misaki es quien controla a Hikaru en las batallas de las mencionadas Angelic Layers, donde ganará quien tenga mayor entrenamiento mental y espiritual. Si bien esta obra está realizada por el Estudio CLAMP, su estilo se diferencia de anteriores trabajos.



El Capitán Rumor ataca!!!



Desde su base ubicada en el corazón del mundo Otaku, emerge el valeroso Capitán Rumor, que rescata los más jugosos comentarios para saciar sus mentes...

¿Y esto...?

■ Todo demuestra que este afiche de Saint Seiya, corresponde al animé de la saga de Hades, únicamente editado en manga. Los personajes que se pueden apreciar en la imagen citada son los pertenecientes a esa etapa de la obra, con los diseños correspondientes, aunque adaptados al animé, como es de rigor. Da la impresión de pertenecer a la época en la que iba a ser editada (después de la saga de Poseidón). La Armaduras de los Santos de Bronce son los mismos diseños que se utilizaron para la portada del CD con el Sound Track de Hades, lo único editado oficialmente, hasta el momento. La Armadura de Sagitario posee un ligero rediseño. El resto de los personajes resultan ser nada menos que Hades y sus súbditos, con los diseños del manga pero adaptados a la animación, lo que hace que tengan mínimas diferencias. Aparentemente, este afiche tiene el destino de un Ova, por su composición y reparto de los personajes. En cuanto al arte, no parece que fuera obra de Shingo Araki, sino que se asemeja más al trabajo del equipo de animación que participara en la película de Lucifer.



Los personajes que figuran son:

Athena (Saori); Aldebaran de Tauro; Shaka de Virgo, Mu de Aries; Milo de Escorpio; Cannon de Geminis, Aioria de Leo; Shina de Cobra; Marin del Águila; Ikki, Hyoga, Shiryu y Shun con sus correspondientes Armaduras de Bronce en su nuevo diseño de la saga de Hades. Seiya está con la Armadura de Sagitario, la misma pero con pequeños cambios en su diseño.

En plano principal, Hades con su Armadura Infernal adaptada al animé, a su lado está Pandora, su hermana. El resto son los principales Caballeros espectros de Hades, Hypnos y Thanatos, dioses hermanos de Hades aunque de rango menor a éste. Los Caballeros de Oro muertos en la Batalla de las Doce Casas resucitados y poseídos por Hades y con las Armaduras del signo correspondiente en la versión infernal de color oscuro (Armaduras de Oro Espectrales). Estos son Saga, Camil, Shura, Deathmask y Afrodita, los dos últimos sin estar poseídos. Radamantis, Espectro de Wyvern; Shun poseído por Hades; Minos, Espectro del Grifo; Aiakos, Espectro de la Garuda y Valentine, Espectro de la Arpía.

Cortito y al pie...

■ Naoko Takeuchi ya no puede cargar nafta en su Ferrari, y cada vez son mayores los comentarios acerca del retorno de Sailor Moon al ruedo. Se sindica que estaría realizando retoques en los personajes e historias, donde ubicaría una nueva temporada de las Z Shenshis, dentro del Milenio de Plata. ■ En México está siendo doblado el popular animé "Serial Experiments Lain", aunque resulta incierto el destino que se dará al trabajo. ¿Locomotion tendrá la respuesta?...

Nuevas Ovas

■ Getter Robo
"True Geter Robo: Neo Getter Robo"
Para los que gustan de los grandes robots, el 21 de diciembre se liberó el primer volumen de una nueva serie de OVAs de Getter Robo titulada "True Getter Robo: Neo Getter Robo", basada en el manga original de Masaru Ishikawa. Lanzamiento segundo volúmen: 2 de febrero.

■ Love Hina OVAs (eps 25-26)
Sin duda, el mejor animé de la temporada de verano de este año. Los OVAs de la popular serie Love Hina continuarán la historia de la serie de televisión, a cargo del estudio XEBEC. Estas OVAs serán los episodios 25 y 26 y definirán el destino de Keitaro Urashima. Así es que si te gusta la serie Love Hina, no tenés que perderte el verdadero final de esta serie. Lanzamiento, en Marzo.

■ Rekojiru
J.C. Staff anuncia con bombos y platillos la salida de Rekojiru, su nueva criatura, para el 24 de enero. El primer OVA salió en Japón para DVD y VHS el 24 de enero a un precio 4,800 yeney tiene una duración de 30 minutos.

¡Un nuevo Anime Fest!

■ Con su acostumbrado repertorio de ofertas, y varias sorpresas reservadas para esta nueva edición, se realizará el 17 de Febrero el Anime Fest 6: "Hot Space", en el cine teatro Empire, ubicado en Hipólito Yrigoyen 1934, Capital Federal. Por cinco pesitos, podrán apreciar en la gran pantalla el largometraje "Spriggan", junto a episodios de Kodomo No Omocha, Love Hina y algunos bonus que preparan sus organizadores, que serán anunciados en el sitio oficial: http://www.animefest.8k.com; todo en un clima cordial y familiar. Así es que ya están todos avisados: para acceder a la posibilidad de deleitarse con animé del bueno, en idioma original japonés y subtitulado al castellano, ahora ya saben hacia dónde deben apuntar. ¡No se pierdan la nueva edición del Anime Fest!



ROBOTECH II: LOS CENTINELAS

La flamante propuesta de una nueva edición de Animé Entertainment

■ Continuando con la habitual propuesta de la revista Animé Entertainment, sustentada en la base de ofrecer más y mejor animé a todos sus lectores, en esta edición podrán acceder a la inédita versión en castellano de Robotech II: Los Centinelas. La película que podrán apreciar en el video, es el intento de Carl Macek por rescatar la animación realizada en el Japón para lo que fuera una fallida continuación de la épica saga. Este video resulta así una cita obligada, que no debe faltar en tu videoteca. Además, la revista



que acompaña a la edición incluye un completo informe acerca de los pormenores de su realización, junto a una nota que involucra a Digimon y sus productos derivados, tales como los Video Juegos y el Card Game, un completo repaso al fenómeno Gundam, y un informe acerca de la serie de Ovas que impulsó hacia el gran mercado al Estudio Gonzo: Blue Submarine N 6. Así se completa la propuesta, considerando que abarca, por su diversidad, al gusto de todos los fans del animemanga. ¡Pará no perdérsela!



YU YU HAKUSHO

LA MUERTE LE SIENTA BIEN

SHONEN

Previo a comenzar este pequeño resumen, destaquemos el hecho de que no todos habrán tenido la suerte de ver este gran animé, por lo que solo nos limitaremos a comentar algunas partes abrigando el deseo de que pronto todos podamos verlo doblado al castellano, ya que desde hace un tiempo algunos se avivaron de hurgar en los canales de cable del Brasil y pudieron seguir la serie en portugués.

El joven Yusuke, protagonista de la serie, recibe un duro entrenamiento por parte de su maestra Genkai con el que alcanza el nivel necesario para enfrentar a poderosos demonios.

Para variar un poco uno de los axiomas del animé, Yu Yu Hakusho principia con la muerte de su protagonista, Yusuke Urameshi. Yusuke es un gamberro de lo peor del barrio, pero por eso de las contradicciones de la vida muere a los pocos minutos de comenzar el primer capítulo por salvar a un joven que estaba a punto de morir atropellado. Como todavía no era su hora y el cielo puede esperar, se convierte en un Rei Kai Tantei (Detective Espiritual), quedando a las órdenes de Koenma, hijo de Enma, lider del mundo espiritual. A medida que transcurre el tiempo, Yusuke se torna cada vez más fuerte y compite con demonios extremadamente fuertes. La primer técnica energética que aprende, el Rei-Gun, se la enseña su maestra Genkai, quien domina la técnica Rei-Kou-Hadou-Ken.

Junto a Yusuke, se encuentra Kuwabara, ex rival del colegio, Kurama, chabón mitad humano y mitad demonio, Hiei, un demonio en principio enemigo de Yusuke para luego convertirse en su aliado. Yusuke y Kuwabara rescatan a una chica llamada Yukina (hermana de Hiei), de quien Kuwabara no puede evitar enamorarse. En el mundo de los demonios, se realiza un torneo, y los cuatro son invitados a participar. En dicho torneo se acostumbran realizar toda clase de apuestas. Genkai, la maestra de Yusuke, oculta su rostro para participar en el torneo. Dentro del mismo se desarrollarán combates emocionantes, y habrá tiempo para descubrir muchas cosas... En la pelea final se enfrentan Yusuke y un personajes sumamente poderoso, llamado Toguro. Yusuke resulta vencedor, no sin esfuerzo ya que la tarea fue extremadamente ardua. Cuando parecía que los problemas estaban lejos aparece Sensui, un ex Rei Kai Tantei que se volvió loco por la maldad de la gente. Es así como se abren portales entre el mundo de los humanos y de los demonios. Yusuke, al mantener la batalla con Sensui, se convierte en un demoniete y así logra ganarle a Sensui, esto debido a que el verdadero padre de Yusuke es Raizen, un demonio muy poderoso. Luego Yusuke es llamado por su padre, que resulta ser el demonio mas poderoso de su mundo. Kurama es llamado por Yomi, el segundo de los tres demonios mas poderosos de ese mundo, y Hiei por Mukuro, el tercero más poderoso. Antes de que se realice el Torneo de los demonios Raizer muere, por lo que resulta obvio que el ganador del torneo dominara el mundo de los demonios. Los ganadores del torneo son los sucesores de Raizer y estos prometen no matar ni comer mas humanos.

Cada uno vuelve a la tierra. Hiei decide quedarse con Mukuro para convertirse en su sucesor, Kurama empieza a trabajar con su padre en su empresa, Kuwabara se esfuerza para terminar los estudios y Yusuke vuelve con sus amigos para estar al lado de su amor Keiko. Todos quieren vivir en paz, claro que solo hasta el próximo torneo.



El Manga

Inicialmente publicado en la Shônen Jump en 1980, tuvo una compilación en 19 tomos realizada por la poderosa Shueisha en el año1990.

El animé

A partir de 1992, se realizó la serie televisiva que llevó a la cúspide la popularidad de Yu Yu Hakusho, sumando un total de ciento doce capítulos supervisados por los Estudios Pierrot bajo la dirección del animador Noriyuki Abe, quien tomó la responsabilidad de la serie. Mari Kitayama y Masaya Oonishi quedaron como encargados del diseño de personajes.

Divisiones de la serie

Capitulo 1 al 25 Joshoo Reikai Tantei Hen (Detective del mundo espiritual)
Capitulo 26 al 66 Ankoku Bujutsukai Hen (El gran torneo del mundo de los demonios)
Capitulo 67 al 94 Makai no Tobira Hen – Territory (El portal hacia el mundo demoníaco)
Capitulo 95 al 112 Makai Hen (El mundo de los demonios)



Yusuke en la pose que da inicio a su ataque Shot Gum, al que recurre constantemente en el transcurso del torneo en el Mundo de los Demonios.

Los OVAs

Yu Yu Hakusho Eizou Hakusho - Ankoku Bujutsukai no Shoo
(El libro blanco de imágenes, el torneo del mundo de los demonios)
Para expresar lo que realmente representa este OVA, podemos decir que en sí no aporta nada novedoso ya que se trata de un resumen de las peleas más importantes. Una pena que descuidaran el hecho de no incluir la batalla final... Cada uno de los combates está acompañada por un tema musical, compuesto en forma exclusiva para cada OVA.

Yuu Yuu Hakusho: Eizou Hakusho II (El libro blanco de imágenes II)

Cada uno de ellos está también acompañado por nuevos musicales, y una reseña de la serie que incluye las mejores secuencias de cada personaje, claro que con la adición de imágenes... nunca vistas!.

Yusuke no Shoo
(capítulo dedicado a Yusuke)
Kurama no Shoo
(capítulo dedicado a Kurama)
Hiei no Shoo
(capítulo dedicado a Hiei)
Kuwabara no Shoo
(capítulo dedicado a Kuwabara)

Las películas

Yu Yu Hakusho
Pese a tratarse de un largometraje, la historia no llega a destacar demasiado aunque si resulta más jugado en el tema animación. Lamentablemente, en el momento en que fue realizado los personajes no habían demostrado aún toda su fuerza.

Yu Yu Hakusho Meikai Shitoo hen Honoo no Kizuna

Sin duda, esta película sirvió a modo de disculpa por la anteriormente mencionada. Esta sí es en verdad buena y entretenida, ya que se revelan muchos hechos y algunos de los poderes exhibidos te dejan con la boca abierta...

Los distintos mundos y el origen de las energías

Ningenkai es el mundo de los Humanos (Ningen, humanos - Kai ,mundo).

Reikai es el mundo Espiritual (Rei, espíritu; fantasma), el lugar donde las almas son enviadas después de morir. Según las leyendas japonesas, las almas son guiadas a través del Sanzu no Kawa (El río de los Muertos). Durante el camino el alma es juzgada por todo lo que hizo en su vida y se decide un castigo o recompensa de acuerdo a los actos del individuo. Es por ello que en Yu Yu Hakusho se menciona al Sr. Enma, principal pilar del Mundo Espiritual. Como siempre está ocupado, en lugar de el se encuentra su hijo Koenma (Ko, hijo).

Makai, el mundo Demoníaco o mundo de la Oscuridad (Makai, Demonio)

Los que habitan este mundo son demonios o monstruos. El mundo espiritual pone barreras para que los demonios mas fuertes no puedan penetrar al mundo de los humanos. El único capaz de traspasar los mundos es el detective sobrenatural, encargado de que los demonios no escapen hacia la tierra.

Meikai, el mundo de Hades.

En realidad, en cuanto a las leyendas japonesas este mundo no existe, siendo exclusiva invención de Yu Yu Hakusho en la segunda película. Este mundo es un intermedio entre el mundo de los humanos y el mundo espiritual.

Rei-ki y You-ki

Rei-ki (poder espiritual), es la energía que reside en el cuerpo. Por supuesto que esto en el animé resulta algo exagerado, siendo un recurso al que los guionistas suelen echar mano cuando se trata de narrar historias que contienen artes marciales (que en el anime resultan así más emocionantes J).

You-ki (poder demoníaco)

Es, como su traducción lo indica, la fuerza infernal, siendo los demonios quie[illegible] la utiliz[illegible]mo l[illegible]sos de [illegible] y Kurama. Yusuke utiliza esta energía, pero a partir de descubrir su propia faz demoníaca.



Los protagonistas



Yusuke Urameshi
Voz Original Japonesa: Nozumu Sasaki (Mackie Stingray en Bubblegum Crisis, Tetsuo Shima en Akira, Guru Cleff en Rayearth, Naoe Nagi en Weib Kreuz, Olba Frost en Gundam X).
Edad: 14 años
Ocupación: Estudiante de la escuela Sarayashiki y Rei Kai Tantei, cuya curiosa costumbre es agarrarse a trompadas a la salida del colegio, robarle la guita a sus compañeros, levantarle la pollera a las minas y, por sobre todas las cosas, superar a Kuwabara.
Uno de los personajes más queridos de la serie, y no por que sea el protagonista. Su gracia y la fuerza que demuestra hace que sea muy respetado entre los seguidores del animé. Es un chico que apenas está en segundo año, pero a pesar de su edad posee un poderío natural que lo destaca del resto. Para sorpresa de muchos, muere en el primer episodio, más precisamente a cinco minutos de iniciado. El arrojo demostrado por salvar a un chico que estaba a punto de ser atropellado por un coche le costó la vida y cambió totalmente su destino, pasando de ser un individuo despreocupado a cumplir el rol de protector de la humanidad como Detective Espiritual.

Poderes:
Rei Gun: Se origina desde la punta del dedo índice de Yusuke y forma una bola de energía capaz de incrementarse en la medida de la fuerza que vuelque al realizarlo.
Shot Gun: Este poder es inferior al Rei Gun, pero su eficacia es notable. Consiste en repetidos golpes de puño a velocidad sorprendente.
Reiko Dan: Como casi todas sus técnicas, la aprendió también de su maestra Genkai. Este poder depende de la distancia, y se puede considerar una versión aumentada del Shot Gun.
Reikouhadoken: Sin duda, el poder de mayor magnitud. Yusuke, quien luego de muchos esfuerzos logra dominarlo, daría importancia a esta técnica luego de la lucha sostenida con Toguro Otooto, en el transcurso del torneo en el mundo espiritual.

Kazuma Kuwabara
Voz Original Japonesa: Chiba Shigeru
Edad: 14 años
Ocupación: Estudiante de la escuela Sarayashiki.

El papel que juega no resultaría el del típico personaje gracioso de la serie, pero lamentablemente lo es. Kuwabara mantiene una eterna lucha con Yusuke, pero pese a poner todo su empeño nunca ganará. Como casi todos los hermanos menores, recibe a menudo una paliza casi siempre a manos de su hermana Shizuru, quien sin demasiado esfuerzo más de una vez usa a Kuwabara

Los demonios Hiei y Kurama, quienes forman pareja tanto en los combates como para otros menesteres. Al menos, esa es la impresión...

como trapo de piso. A la hora de pelear, se nota la diferencia con sus rivales ya que él es un humano, pero siempre logra sacar fuerzas demostrando que se la re-banca. Sus aventuras con mujeres no destacan, pero hay una joven que le movió el piso... Su nombre es Yukina, un demonio al fin, pero con unas formas ciertamente infartantes. Para su desgracia, ella tiene un hermano al que le gusta la sangre, hecho que Yukina desconoce... pero ya hablaremos en particular de este personaje.

Poderes:

Rei Ken: Espada de energía espiritual, que se tornará más poderosa gracias al entrenamiento con Kurama, llegando a poder variar su trayectoria, forma y tamaño.

Kurama - Shuuichi Minamino - Kurama Youko

Voz Original Japonesa: Ogata Megumi/Nakahara Shigeru

Edad Humana: 16 años

Ocupación: Estudiante, ladrón, Asesino...

Antes que de empezar, aclaremos que se trata del personaje favorito de la serie. Es por eso que resulta mayor su particular personalidad. La historia comienza dieciséis años antes de conozca a Yusuke, (en rigor de verdad, antes de nacer). Kurama es en realidad Kurama Youko, un legendario ladrón del mundo de los demonios. El intenta llevar a una revolución a su país, por lo que se ve obligado a abandonar su mundo dejando demasiados asuntos pendientes. Es entonces cuando reencarna bajo el nombre de Shuuichi Minamino para tomar una vida normal, aunque no le durará mucho, ya que se encontrara con viejos compañeros que lo incitan a retomar su antigua vida. Por esa razón, decide finalmente unirse a Yusuke para redimirse de los crímenes cometidos.

Poderes:

Como aclaración, Kurama puede dominar a su antojo todo tipo de vegetal.

Rose Whip: Látigo de rosas, que nacen solo



de un tallo. Pese a parecer un arma débil, es capaz de desgarrar el tejido muscular, y hasta el metal.

Fuu-Ka Enbujin: Danza de rosas. Sus pétalos envuelven a Kurama para que nadie se le acerque. Resulta una estrategia defensiva.

Shimaneki-Sou: Es una técnica que utiliza como distracción, para luego derivar en un ataque. Consiste en plantar una semilla en el cuerpo del rival, que brota por orden de Kurama, creciendo en el cuerpo del infortunado y dañándolo gravemente.

Janen-Ju: Es una planta que, tras envolver al rival, lo enloquece.



Rei Gun, el primer ataque que Yusuke logra ejecutar. Así acumula energía, pudiendo dirigirla como rayo hacia el enemigo.

Kyu-Ketsu-Shokubutsu: Este ataque vegetal percibe la sangre del oponente, por lo que la planta se dirige directo a succionar su sangre para luego brotar una flor que, al decir de Kurama, es más bella si el oponente tiene un corazón maligno.

Shoku-You-Shokubutsu: Esta planta, de apariencia alienígena, devora con su ácido hasta los huesos a cualquier oponente.

Makai no Ojigisou: El mejor ataque de Kurama, y el más poderoso de todos. Consiste en invocar a una planta demoníaca del propio infierno, que al detectar al enemigo lo persigue hasta destruirlo. Lamentablemente para el rival, no es posible detenerla.



Hiei
Edad: Desconocida
Ocupación: Delincuente y asesino por placer.

Poderes:

En-Satsu-Rengoku-Shou: Ataque de puñetazos continuos, cubiertos de fuego.

Ja-Ou-Ensatsu-Ken: Espada de fuego negro que secciona al oponente. Inspirada en el Rei Ken de Kuwabara, ésta es mucho más poderosa.

Ensatsu Kokuryuha: Vale aclarar que Hiei es el único ser que utiliza las llamas negras del infierno (cosa que no es fácil, yo lo intenté y no pude). Consiste en el mejor dragón de la historia del animé ya que su poder destructor es impresionante al punto de dañar a quien lo ejecuta. Es por ello que Hiei queda temporalmente paralítico de su brazo derecho. Con el tiempo, y gracias a un gran entrenamiento, le aparece el tatuaje de un dragón que lo señala como el elegido para invocar a las llamas negras.

Por si aún no se habían percatado, Hiei es un demonio. Nació en el pueblo de las mujeres de hielo, pero fue desterrado del lugar ya que la energía de llamas que lo envolvían lo señalaban como a un ser impuro. Así, se dedicó a vagar por el mundo de los demonios junto a su espada, que más de una vez se encontró incrustada en sus oponentes. Aunque no resulte común en este personaje, él tiene su lado sentimental y es por eso que apeló a la ayuda de un cirujano que le implante un tercer ojo para ver mas allá de lo evidente (¿no les recuerda a un individuo con músculos y espada?) y así encontrar a su hermana perdida. Tiempo después, desiste en la búsqueda y se une a otros demonios ladrones. A partir de allí tendrá la opción de elegir su destino. Otaku

Darío Zerda (Neotachibana)
Santiago (Hiei)



FANTA

Como todos los años, Fantabaires se desarrolló una vez más en la ciudad de Buenos Aires, teniendo nuevamente como ámbito el Centro Municipal de Exposiciones. Esta Quinta Edición, tan esperada por el costado otaku del público concurrente, reflejó muchos defectos de organización y un amargo dejo comercialista que, si bien debe existir, no debería haberse notado tanto. En resumen: mucho en el debe y cada vez menos en el haber...

BAIRES 2000

Misterio en el Centro de Exposiciones...
Al pretender armar los stands, los expositores no pudieron ingresar al predio ya que no estaba depositado el dinero del alquiler del lugar. Hubo que armar una vaca-chan entre todos...

Una más y van... cinco. Si. Fantabaires, la Convención de Historietas, Humor Gráfico, Ciencia Ficción, Terror y Videojuegos (el último agregado este año), va por su 5ta. temporada consecutiva.
Como es de público conocimiento, es muy difícil dejar contento a todo el mundo (más cuando se habla de un evento capaz de atraer a tanta cantidad de gente) y Fantabaires no podía ser la excepción a la regla. Nosotros estuvimos allí y rescatamos distintas opiniones tomadas al azar durante la exposición. Lo que sigue es un pantallazo general de la misma.

Quejas y quejosos

Si hay una cuestión donde la opinión resulta unánime es cuando se tocan temas relacionados con el dinero.



Por ejemplo, Gustavo Fernández, de 17 años, perteneciente al Fans Club "En el nombre de la Luna", dijo: "la exposición está buena pero los precios son muy altos".
No muy lejos de Gustavo (quién nos faltó aclarar que estaba disfrazado de Evangelion 01), nos topamos con la Diosa Atena de los Caballeros del Zodíaco, más conocida entre sus amigos como Carolina, de 22 años. En realidad Carolina no estaba muy feliz. "El año pasado no cobraban entrada a los que venían disfrazados, y este año sí. Hay un montón de pibes que se quedaron afuera por eso".
El problema del acceso también fue un disgusto para Cheseña Herrera, de 19 años y Javier Gonzaga, de 21. Ambos afirmaron que la convención estaba muy buena porque había bastante material pero que "se les fue la mano con el cobro de las entradas a los que vinimos disfrazados".
Entre tanto, la opinión de Carolina Cabal y Daniela Colaz (de 14 y 15 años respectivamente) difiere de las anteriores porque aseguran que: " lo mejor de toda la exposición es Goku". Luego aclararían que el Goku al que ellas se referían "se llama Gonzalo y está re fuerte". Para ambas "lo peor de la exposición es la falta de aire acondicionado". Esta, junto con la desorganización, fue la queja más repetida entre todos los asistentes y, principalmente, entre los expositores.
En lo que se refiere a los costos, no solo se quejaron en lo concerniente al material y a las entradas. También, como lo dio a conocer Mariana Pérez, "el precio de la comida es de no creer; son unos pequeños delincuentes", concluyó la chica bastante ofuscada.



Opinión de expertos

La muestra no solo atrae a simpatizantes pasajeros. También lo hace con personas más allegadas a los distintos rubros por diversas razones. Así nos encontramos con Pablo Maistegui (más conocido como "Paul"), quien es guionista y dibujante junto a Solano López. Paul nos comentó que -por cuestiones laborales- ha concurrido todos los años a Fantabaires y "con respecto a las anteriores, ésta no está tan buena. Tiene problemas de organización en general, se interrumpieron varias actividades, hubo muchas series suspendidas y por sobre todo, hay menos stands".
Sin embargo, con respecto a los expositores, Horacio Moreno, director de SAMIZDAT y director periodístico del catálogo Fantabaires, aseguró que "la cantidad de stands creció con relación al año pasado, aunque los resultados de Fantabaires fueron negativos a pesar de que la idea de la exposición es muy buena".
En lo referido a las series y películas, Moreno confirmó que "se paso todo

EL STAND DE UNISERIES: LO MEJOR LEJOS...

No llama la atención que el sitio dispuesto por la señal de cable Uniseries haya destacado lejos como lo mejor. El canal tiene una imagen definida e impecable, lo cual se reflejó a las claras en el lugar. La buena onda y unas promotoras simpáticas e infartantes recorrían el lugar ofreciendo a sus visitantes stickers y la posibilidad de fotografiarse junto a algunos de los protagonistas de series de antología. Un párrafo aparte merece la interpretación de las bandas de sonido de diversas series, interpretadas en vivo por excelentes músicos.



Personajes de Evangelion, Street Fighter, Ranma 1/2 y otras series pululaban por los pasillos de FantaBaires gracias al ánimo e ingenio de los chicos. El año pasado, los disfrazados no pagaban entrada. Este año se tuvieron que poner como el Duque de Wellington...

Disfraces y disfrazados

A pesar de los diferentes contratiempos, quienes se llevaron todos los galardones fueron los "sacrificados" (por soportar el agobiante calor) aspirantes a ganarse el aplauso del público a través de sus disfraces.
Algunos se adjudicaron un diez en manualidades (por pegar y unir cajitas de cartón para lograr atuendos "muy llamativos"). Otros en cambio, lo hicieron por el colorido

lo establecido en el catálogo. Lo único que no se dieron fueron los pre-estrenos en 35 mm por la sencilla razón que no se alquiló el proyector". Entre los estrenos figuraban: El sexto día, la película de Pókemon y Dungeons & Dragons (ésta última no se encontraba en el catálogo oficial).
Moreno aseguró que "...*la convención salió como pudo salir. Con muy poco tiempo para organizarla y muchos problemas con los invitados, entre los que figuraron Lou Ferrigno, Kevin J. Anderson y Rebecca Moesta*".
En realidad, las opiniones de Maistegui y Moreno no difieren entre sí. Principalmente si tenemos en cuenta que el primer día de exposición se levantaron todas las proyecciones (donde se encontraba el ciclo de animé Furi Kuri) por falta de salas.

de sus caras. No faltó ningún personaje. Desde Sailor Moon a Pikachu, pasando por Rei Ayanami, Vegeta, Genma Saotome y las inseparables Sakura y Tomoyo, todas las sagas (incluida la infaltable Star Wars) se hicieron presentes con algún que otro protagonista.
Pero también algunos de los visitantes dieron su toque personal. Enfervorizados, quisieron entrar a la Sala Fantabaires antes de que ésta fuese desocupada por los espectadores de Neon Genesis Evangelion. Y como es de suponerse esto genero un entredicho de palabras y algún que otro problema.
En resumen, si sumamos los gritos de una "poco amable" representante de la organización (que al mejor estilo Gasalla gritaba "*para atrás*"), el lío que se armó en la sala del concurso de disfraces, el malestar debido a la desorganización general y el calor imperante en casi todos los días, podemos concluir que la 5ta. Fantabaires no fue lo que el público esperaba. ¿O sí?



El cartón tuvo su lugar en los disfraces. El ingenio demostrado para mostrarnos a Optimus Prime y un Ciclon de Mospeada merecía recompensa.

Adriana Sivolella

ROBOTECH II

Los Centinelas

¡La batalla decisiva está por comenzar...!



PRIMER INFORME

RURÔNI KENSHIN

PERFILANDO EL MANGA



Hasta ahora le hemos venido dando duro a los OVAs de Rurôni Kenshin, material que ha despertado los más bajos instintos de los otakus en general. Conciente de esto, el amigo fade ha tenido a bien desgranar el manga de esta insigne obra en esta primera nota que anticipamos será del agrado de los seguidores de esta serie (y si no... bueno, ya la publicamos vieja...).

Kenshin, Yahiko y Kaoru, como salieron en la portada del tomo 24, de entre todos el más impactante con la "muerte" de Kaoru.



El desprevenido otaku que recién incursiona en la saga de Rurôni Kenshin a partir de los OVAs que hemos venido ofreciendo en los últimos tres números, no puede menos que sorprenderse con la diferencia que existe entre este formato y el manga o la edición para TV, en cuanto a argumento y diseño de personajes. No olvidemos que históricamente el OVA está dirigido a un público menos masivo, y por lo tanto se permite ciertas libertades. Hecha esta aclaración, sumerjámonos de lleno en la nota.

1ª PARTE: SAGA DE TÔKYÔ

Publicado desde mediados de 1994 en Shônen Jump, el semanario de Shueisha, a razón de un capítulo por semana hasta hacer 255, Rurôni Kenshin -Meiji Kenkaku Romantan- fue recopilado en 28 tomos, el primero de ellos aparecido en setiembre de 1994 y el último, mas no el final de la historia, el 9 de noviembre de 1999. Hoy día se está publicando en español de la mano de Glénat, una edición con altibajos en cuanto a traducción y de mediana calidad, aunque respeta el formato original de los tomos y el sentido de lectura, lo que ya es mucho decir, y que anda por el tomo 13. La historia, que parece típica al principio, se va complicando en la relación entre los personajes hasta volverse casi un tratado de moral, con enfrentamientos basados en cuestiones personales sí, pero mucho más u originalmente en ideales opuestos y conflictos éticos que se resulven por las malas, y donde el contexto histórico, contrariamente a lo que pueda pensarse, se vuelve partícipe necesario antes que actor principal. Esto no quita, claro, que alguno de los antagonistas, y aquí no cabe, para beneficio de la historia, el mote de "villano", tenga a bien volverse o ser un loco perdido cuando no un megalomano consumado. Su desarrollo

argumental resulta, entonces, un tanto soso en su comienzo, precisamente en la parte que ahora nos va a ocupar y que yo llamo "saga de Tôkyô", para diferenciarla de los otros dos arcos argumentales en que se divide el manga. Éste empieza más o menos en los primeros días de marzo de 1878, 11º año de Meiji, con la llegada de Kenshin a Tôkyô, donde se encuentra con Kaoru Kamiya, dueña del dôjô Kamiya de la escuela Kasshin de kendô, que al verlo le propinará el primero de los muchos golpes que le irá dando a lo largo y a lo ancho, arriba y abajo de la historia, y es que Kenshin es un hombre golpeado. Así, en el capítulo 1, titulado "Kenshin, llamado Battosai Himura", comienza la saga de Tôkyô, primera de las tres que componen el manga y donde nuestro protagonista empezará por enfrentarse a un personaje de nulo porte e importancia llamado Gohê Hiruma, que haciéndose pasar por Hitokiri Battôsai, el legendario asesino (hitokiri)e identidad secreta del propio Kenshin, pretende desprestigiar al dôjô Kamiya diciendo que pertenece a la misma escuela, la Kasshin, al tiempo que apalea aquí y allá a cuanto dibujo se le pone a tiro. Finalmente se sabrá que actuaba de acuerdo con su hermano Kihê, que tenía por ruin intención apropiarse del dôjô aprovechándose de la bondad de la joven y crédula Kaoru, de grandísimo corazón, aunque malísimo carácter y peor cocina. Estos planes no llegan a consumarse, por supuesto, gracias a la aparición de Kenshin Himura, el verdadero Hitokiri Battôsai, quien hace diez años, el 27 de enero de 1868, se largó a recorrer el nuevo Japón por el que había peleado prometiéndose que nunca más iba a matar, siendo así que nació el rurôni (vagabundo), que lleva la Sakabatô, espada de filo invertido regalo de Shakkû Arai, famoso fabricante de espadas, como testimonio de esa promesa. Al final de ese primer capítulo Kenshin dirá a Kaoru quién es en realidad y a fin de cuentas decidirá quedarse, que recién empezamos y todavía faltan 254 capítulos.

Luego vendrán el par que falta para armar un truco, siendo el primero en asomar Yahiko Myôjin, un huérfano de diez años descendiente de una familia de samurais de Tôkyô, que al encontrarse con Kenshin y Kaoru anda involucrado con la yakuza (mafia japonesa) y roba a Kenshin la bolsa, aunque enseguida es detenido por Kaoru. Será aquí, pues, donde leeremos por vez primera el insulto que se convertirá en el bocadillo de Yahiko para toda la serie siempre que se refiera a Kaoru y para hacerla rabiar: busu, bruja, a lo que Kaoru responde que a ella la llaman Kenjutsu Komachi, Belleza del Kenjutsu, La Belleza Kendoka según

Kenshin, acompañado por Yahiko y Sanosuke. Estos dos personajes le dan al manga un agradable toque de aventura y comedia que está ausente en los OVAs.

Glénat. En el alboroto que se produce media Kenshin, quien fiel a su estilo ofrece a Yahiko la bolsa diciéndole que "lo robado, robado está". Esto, y la manera en que se lo dice, tratándolo de "pequeño", ofenden sobremanera a Yahiko, que acaba tirándole la bolsa por la cabeza al tiempo que menta su abolengo. El orgullo del samurai despierta en Yahiko, que se niega a robar de nuevo, por lo que será duramente castigado hasta que llegue Kenshin a rescatarlo, para ponerlo, al fin, como discípulo de Kaoru, aunque en principio ninguno de los dos se tome bien semejante idea. Pero eso pasará y se harán amigos, para que así pueda entrar en escena el que sigue, llamado Sanosuke Sagara y conocido como Zanza. Éste se pasa el tiempo buscando luchadores fuertes con quienes pelear, que en eso se gana la vida cuando no la diversión y a él llegan los hermanos Hiruma del primer capítulo buscando sus servicios para vengarse de Battôsai. Zanza acepta gustoso el encargo, más por el reto que significa que por la paga y contento de poder usar de una vez la Zanbatô, ese pequeño cuchillo de cocina que de tan pequeño lo carga al hombro. El combate entre Zanza y Battôsai se muestra desde el vamos desigual, pues a pesar de la enorme fuerza de Sanosuke y su extraordinaria resistencia a los golpes, la habilidad y rapidez con que se mueve Himura son de otro nivel y nada hay que hacer al respecto. En medio de la pelea Sanosuke revivirá escenas de su pasado, cuando era un niño que seguía al Sekihôtai, el ejército formado por campesinos y comerciantes que capitaneado por Sôzô Sagara apoyó la Restauración Meiji, aunque luego sus líderes fueron acusados injustamente de traición por el nuevo gobierno y ejecutados. De Sôzô, a quien admiraba y quería como si fuese un hermano mayor, tomó Sanosuke el nombre de familia, el apellido, por eso es que odia a los shishi (hombres audaces, "patriotas" en una mala interpretación que se hace habitualmente en las traducciones de Rurôni Kenshin) y quiere acabar con Battôsai, el más fuerte de ellos. En el cruce final, Battôsai corta de cuajo la Zanbatô de Zanza y usa el Ryû Tsui Sen (ryû, dragón; tsui, mazo, martillo; sen, destello, ráfaga, mejor decir "golpe") de la escuela Hiten Mitsurugi -"pluma del dragón" traduce Glénat- para darle en medio del balero, pero Zanza sigue en pie, aunque a duras penas, y las cosas acaban resolviéndose de palabra, es decir, todos contentos y amigos vayamos a Akabeko a comernos unos sukiyaki (plato a base de buey). Así, con Sanosuke, que desde ahora abandona su oficio de peleador y deja de llamarse Zanza, se completa el Kenshingumi (gumi, grupo) y empieza la historia propiamente dicha.



El primer problema realmente serio viene de la mano de Jine Udo, un antiguo miembro del Shinsengumi que luego se unió al Ishin Shishi, un acto de la mayor infamia, y que en la Nueva Era siguió matando por placer y por dinero, pero cebado por la sangre, haciéndose conocido como Kurogasa, Sombrero Negro. En principio solo persigue a un funcionario del gobierno, pero al impedirle Kenshin cumplir con su tarea y avisado que se trata del legendario Battôsai, le da por pelear con él a toda costa, pero no le interesa Kenshin, el rurôni, sino Battôsai, el asesino, y para hacerlo "aparecer" recurrirá a cualquier método que lo saque de quicio, llegando incluso a secuestrar a Kaoru. Será cuando pelee con él que veremos por vez primera al Battôsai de antaño y a punto que estará de romper su promesa de no volver a matar, pero la señal del cambio nos la dió de entrada el "ore" (Yo) que usa para referirse a sí mismo cuando habla con Jine antes de empezar el combate y que es lo que sobresalta a Kaoru, aunque en la traducción española apenas si dice "¡¿Le tutea!?". Claro que finalmente todo vuelve a la normalidad, pero Jine deja una cuña, la de las intrigas políticas y los negocios sucios en el seno del gobierno, que irá creciendo hasta hacer saltar la historia unos tomos más adelante, y es que desde aquí el argumento empieza a evolucionar tornándose de verdad interesante, por supuesto que en gran medida gracias a que



Kenshin empieza a flaquear como rurôni, que no será esta la última vez que se encuentre por completo a merced de los reclamos del pasado.

Nueva aventura llega con Megumi Takani, quien cuando todo pase, que pasa, claro, si apenas llevamos 2 tomos y vamos para el tercero, será conocida picaramente como Ahen Ona, Mujer Zorro, que por eso a veces la verán dibujada con orejas y gatuna, generalmente cuando esté haciendo alguna travesura para picar a Kaoru, con quien se lleva de patadas, sobretodo cuando se le arrima a Ken-san, que así es como llama a nuestro prota. La chica se aparece mientras Kenshin y Sanosuke están de juerga en Shûeiya, posada Shûei, relajándose después del ingrato incidente de Jine Udo, y viene escapando de dos esbirros de un tal Kanryû Takeda, aparente hombre de negocios pero en realidad traficante de opio, a los que se suma un tercero de nombre Beshimi, miembro de los Oniwabanshû, clan ninja de Tôkyô que durante el Bakumatsu trabajó para el Shôgun y en la Nueva Era son mercenarios. Megumi pertenece a una familia de médicos que vivió en Aizu hasta la caída de la ciudad durante la 4ª Guerra Boshin, el 22 de setiembre de 1868, a manos de las fuerzas del gobierno Meiji. Durante los combates la familia Takani atendió a los heridos en el mismísimo campo de batalla y fue así que su padre murió y su madre junto a sus dos hermanos desaparecieron en la confusión, dejándola sola. Varios años después, en 1873, Megumi emigró a Tôkyô y se puso como ayudante de un médico que, sin ella saberlo, fabricaba el opio para Takeda, pero en 1875 el médico inventó un nuevo método de destilación para hacer un opio más potente y adictivo al tiempo que más barato y Takeda lo mató accidentalmente cuando trataba de hacerse con la fórmula, quedando ella como portadora del secreto. Desde entonces estuvo obligada por el maloso y perverso traficante a trabajar en la fabricación de tan aborrecible y dañino producto, hasta que escapó, ayer nomás, para caer en los brazos del Kenshingumi. Éstos la defienden, claro, y para hacerlo es que se trenzan con los Oniwabanshû en singulares combates, hasta el último pero no definitivo entre Kenshin y Aoshi Shinomori, el Okashira (jefe) de los Oniwabanshû. Al final las cosas saldrán bastante bien, no obstante algún detalle que pasa de macabro, y Megumi se irá donde el doctor Gensai a vivir y ejercer la medicina, por su parte el derrotado Aoshi tendrá desde entonces como único motivo para seguir viviendo el hacerse más fuerte y así poder matar a Kenshin.

Y ya estamos en el tomo 5, que no tiene mayor relevancia para la historia, salvo, si se quiere y se es muy generoso, pensando en cierta saga de la última parte de la serie de TV, pero ni siquiera entonces y lo mismo vale para el tomo 6, que ambos vienen a presentar algunos personajes que harán de comparsas de los protagonistas y poco más. Empieza el tomo 5 con un "especial", Yahiko no Tatakai, El Combate de Yahiko según Glénat, que consta de tres partes y donde el chico se las verá (casi) sin ayuda con unos hampones y de paso salvará a una niña, Tsubame Sanjô, porque no es bueno que el hombre esté solo. Sigue con Raijûta Isurugi. "Un hombre inteligente que busca el definitivo arte de matar, el opuesto de Kenshin". Este era el modelo del personaje al principio. Por error, a lo largo de la

historia se convirtió en un simple fanfarrón", en la acertada y extraordinariamente honesta descripción de Warsuki, que agrega: "¡No entiendo cómo este personaje se convirtió en un tipo tan lamentable! Parece que mi fatiga mental y física recayó sobre él. Esto me ha servido de lección y no volveré a caer en la trampa nunca más". Lástima que vuelve a patinar en el tomo 20, pero hala, que voy a darle cuando le toque. Con Raijûta aparece Yutaro Tsukayama, un niño bien de la edad de Yahiko que tiene tantas ganas de hacerse fuerte como éste, aunque por motivos un tanto diferentes. El chico, no obstante ser discípulo de Raijûta, entrenará un tiempo bajo la tutela de Kaoru y demostrará grandes dotes naturales para el kendô, cosa que no sabía porque su maestro era un chanta que no le había enseñado ni a agarrar la espada, pero el pobre acabará traicionado y herido en su brazo derecho por "¡El personaje fracasado número 1!", aunque todo tendrá final medianamente feliz o por lo menos uno lleno de esperanza en el futuro, bien bonito, muy apropiado para este desliz de Watsuki-sama. Finalmente, y para terminar de una vez con esta suerte de descanso de la trama principal que fueron los tomos 5 y 6, tenemos otro bangaihen (gai, de afuera; hen, asunto), "especial" quiero decir, esta vez de Sanosuke, donde damos otro vistazo a su pasado como parte del Sekihôtai, ahora cuando se encuentra con otro sobreviviente de aquel tiempo, su amigo Tsunan Tsukioka, que pasó los últimos diez años enclavado en el pasado, planeando siempre la venganza contra el gobierno que traicionó y deshonró al Sekihôtai y a sus miembros. A sus planes se unirá Sanosuke, quien, al cabo, no es de dejar a sus amigos en la estacada, pero tampoco tiene esa costumbre Kenshin, que aparecerá de última para poner orden, aunque será Sano quien lleve a su amigo hasta el presente.

De nuevo en tema, la trama levanta definitivamente en el tomo 7 con la aparición de Gorô Fujita, quien resulta ser Hajime Saitô, antiguo Kumichô (Capitán) de la 3ª Unidad (Sanbantai) del Shinsengumi y al que ya vimos, aunque muy por encima, en las OVAs, pero esto queda para la próxima, donde vamos a destripar la Kyôto Kessen, la Gran Batalla de Kyôto, con Nobuhiro Watsuki haciendo estragos entre lectores y colegas.

PERSONAJES PRINCIPALES DE ESTA SAGA



HIMURA KENSHIN

Nombre Verdadero: Shinta.
Fecha de Nacimiento: 20 de junio de 1849.
Altura y Peso: 158 cm., 48 kg.
Grupo Sanguíneo: AB (orgulloso, diplomatico, perspicaz).
Budô: Kenjutsu.
Estilo: Hiten Mitsurugi.
Armas: hasta el 27 de enero de 1868 el daishô tradicional, compuesto de katana (daitô) y wakizashi (shôtô). Luego, y hasta mayo de 1878, la Sakabatô (espada de filo invertido), rota por Seta Shôjirô en el capítulo 70 del manga y episodio 37 de TV. Finalmente la Sakabatô Shinuchi (la verdadera espada de filo invertido), que entrega a Myôjin Yahiko en el último capítulo del manga, el 255, en 1882.
Apodos: Baka deshi (estúpido pupilo) por Hiko Seijûrô. Hitokiri Battôsai durante el Bakumatsu. Himura Battôsai. Ken-san por Takani Megumi. Ken-nii (aquí "nii" como "hermano") por Suzume y Ayame en la serie de TV.
Seiyû: Suzukaze Mayo, debutando con este papel, siempre que es Kenshin. Suzuki Masami (Ebisu Marimo en el episodio 17 de la serie de TV, Amelia en Slayers) cuando es Shinta. Ogata Megumi (Ikari Shinji en Shinseiki Evangelion, Tsukishiro Yukito en Card Captor Sakura), y por esa única vez, para la versión multimedia del manga que salió en cd-rom casi enseguida que empezó a recopilarse éste.

Para hacer a Kenshin su autor, Watsuki Nobuhiro, se basó en Kawakami Gensai, un hitokiri que realmente



existió durante el Bakumatsu. De él dice en el tomo 1 de Rurôni Kenshin que "Era bajo y delgado, resultaba fácil confundirlo con una mujer, sin embargo su sentido del cálculo y su sangre fría le convertían en el peor asesino de todos. Dominaba la técnica original llamada 'Shiranui' y es muy conocido por haber asesinado a Shozan Sakuma el gran pensador de la época". Kawakami fue ejecutado en 1871, acusado de un crimen que no había cometido. En cuanto a diseño Kenshin no tiene modelo gráfico, sino que Watsuki buscó con él alejarse de los diseños que había hecho en Sengoku no Mikatsuki (Los combates de la luna nueva, según Glénat), uno de sus primeros trabajos y antecedente de Rurôni Kenshin, pero "¡Y al final salió un héroe extremadamente femenino! Desesperado, le puse una cicatriz en forma de cruz en la mejilla izquierda. La cruz se ha convertido en el símbolo de Battôsai Himura". Algo que lo distingue como personaje, además del típico y por todos conocido ORO, traducido por Glénat como "eeh", es el uso de un arcaísmo para dirigirse a los demás: dono. Kaoru-dono, Shigure-dono, lo mismo da. También se usa un giro lingüístico para diferenciar al rurôni del hitokiri. Cuando es el amable trotamundos Kenshin se refiere a sí mismo como "sessha", otro arcaísmo y una de las varias formas, esta muy humilde, de decir "Yo". Pero esto cambia junto con su mirada y cuando es Battôsai dice "ore", la manera ruda y sin ninguna timidez para "Yo", la que siempre usan, por ejemplo, Hiko y Saitô. Y para ir terminando con Kenshin, no obstante los latiguillos anteriores el verdadero leitmotiv de Himura Kenshin, ya Battôsai o rurôni, es "kimi wa mamoru", "voy a protegerte", que usa en toda época y lugar, aunque en plan de ser precisos la primera vez dicho a conciencia debe haber sido con Tomoe y ese "ore kimi wa mamoru" cuando le tiende la mano en Yoi no Satoyama.



KAMIYA KAORU

Fecha de Nacimiento: Junio de 1862.
Altura y Peso: 155 cm., 41 kg.
Grupo Sanguíneo: O (trabajadora compulsiva, insegura, emocional).
Budô: Kendô.
Estilo: Kamiya Kasshin.

Kenshin, Yahiko y Kaoru, como salieron en la portada del tomo 24, de entre todos el más impactante con la "muerte" de Kaoru.

Armas: Bokutô (lit. espada de madera, sustituto de la verdadera) y shinai (espada de bambu, usada para practicar Kendô).
Apodos: Busu (bruja) por Yahiko. Kenjutsu Komachi (Belleza del Kenjutsu). Tanuki ("mapache", porque el folclore japonés lo considera un animal torpe y estúpido). Jôchan (nena) por Sanosuke.
Seiyû: Fujitani Miki, otra debutante. En el cd-rom de marras la interpreta Sakurai Tomo (Millene Jenius en Macross 7 y Macross Dynamite 7), quien también hace de Makimachi Misao en la serie de TV. Kaoru tiene 17 años, pero es uno de los varios personajes cuya fecha de nacimiento va a contramano de su edad. Huérfana desde el año anterior al comienzo del manga, cuando éste empieza la encuentra a punto de perder su dôjô, pero en eso llega Kenshin para salvar la situación y acabar instalado como huésped de la joven, el resto es historia... De ella dice Watsuki que no tiene modelo concreto y tampoco en lo gráfico, lo que es a todas luces excepcional, si para delinear a la mayoría de los personajes hechó mano a sus aficiones y a veces descaradamente, dejándolo a uno con la duda de adónde termina el homenaje y empieza el plagio. Si bien en el primer tomo del manga su autor dice que no sabe si ella y Kenshin se van a enamorar, bueno, el caso es que hacia el final resulta que hasta tienen un crío, Kenji, en todo parecido al padre aunque en vez de cicatriz en las mejillas porta sendos mofletes, tan graciosos como decir "moflete".



MYÔJIN YAHIKO

Fecha de Nacimiento: Agosto de 1868.
Altura y Peso: 128 cm., 23 kg.
Grupo Sanguíneo: B (amigable, optimista, aventurero).
Budô: Kendô.
Estilo: Kamiya Kasshin, no obstante aprende y usa algunas técnicas de Hiten Mitsurugi.
Armas: Shinai (espada de bambu, usada para practicar Kendô), pero al cumplir los 15 se enfrenta a Kenshin, quien le cede la Sakabatô Shinuchi (la verdadera espada de filo invertido).
Apodos: Sanjô Tsubame no para de decirle Yahiko-chan, cosa que lo enoja sobremanera.
Seiyû: Tominaga Miina (Mimi en Hello Kitty, Izumi Noa en Patlabor). En el cd-rom lo interpreta Takayama Minami (Edogawa Conan en Meitantei Conan, Tendô Nabiki en Ranma 1/2).

Yahiko tiene 10 años y el ferviente deseo de hacerse fuerte. Rescatado por Kenshin de un grupo de yakuzas quiere volverse como él, pero éste le expli-

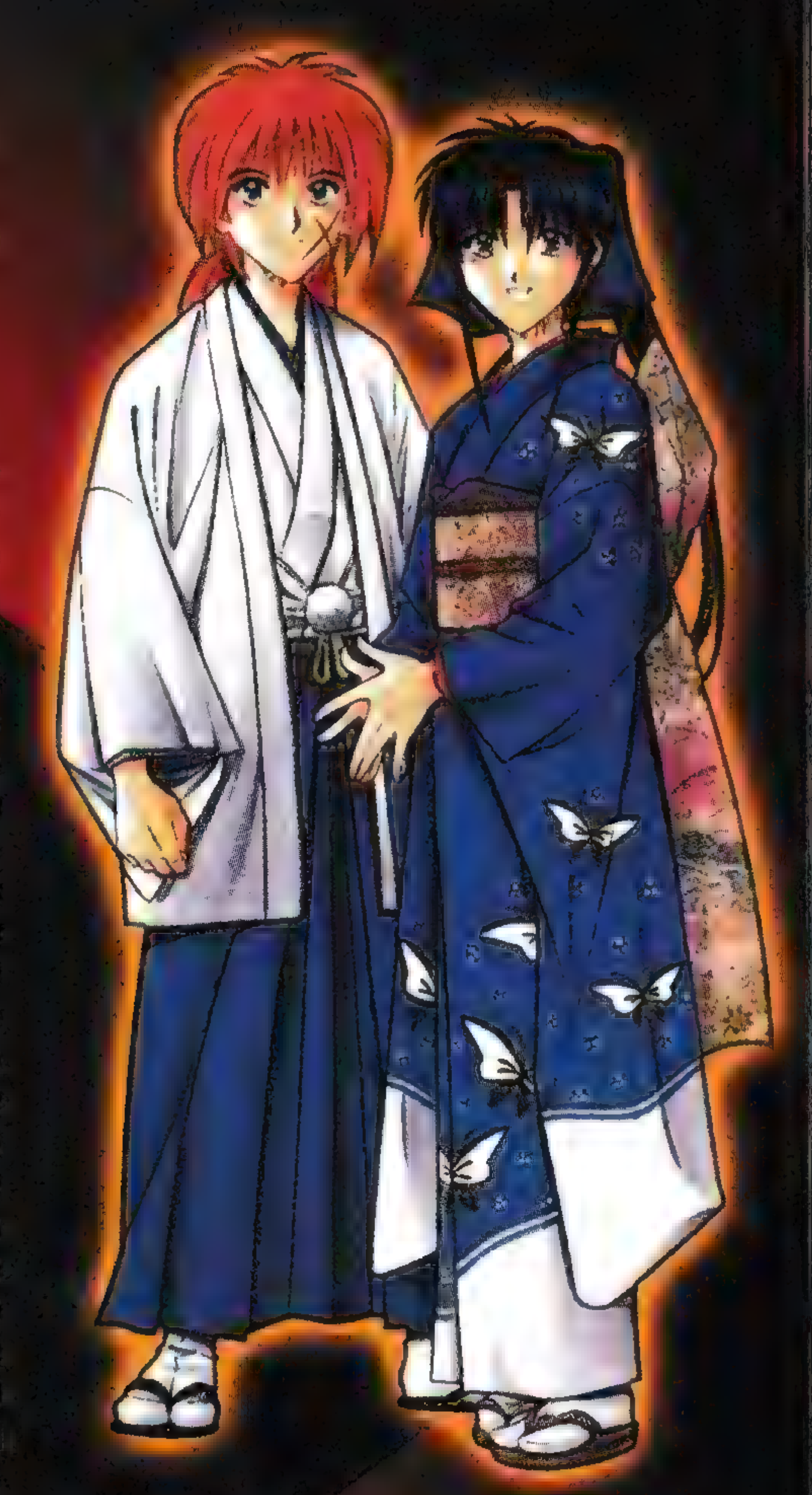
ca que no quiere perpetuar el estilo Hiten Mitsurugi, que para lo que él busca es mejor el Kasshin Ryû, una espada que protege la vida. Cuando termine el manga, en 1882 (año 15 de Meiji), heredará la Sakabatô Shinuchi de un Kenshin ya gastado por tanta pelea, y hasta tendrá oportunidad de usarla en Yahiko no Sakabatô, una historia que lo tiene por protagonista exclusivo aparecida en Shônen Jump a principios del 2000. Para diseñarlo Watsuki recurrió, esta vez, a su propia experiencia como kendoka en su época de colegial. Dice de sí mismo que a pesar de su buena altura (183 cm.) nunca conseguía buenos resultados porque con la shinai era muy malo y hasta patético. Su mala experiencia de aquella época es la que dió vida a Yahiko, una persona real con quien comparte los sentimientos de frustración y de querer hacerse más fuerte. Algo curioso en Nobuhiro Watsuki es su insistencia en crear personajes que a la edad de 9 o 10 años atravesarán situaciones que los pondrán en camino hacia su destino. Le pasa a Sano cuando ve ejecutar a Sôzô, a Shinta cuando ya huérfano ve cómo asesinan a Kasumi, Akane y Sakura, y acaba como discípulo de Hiko. El propio Enishi tenía nueve años cuando muere Tomoe, él cree que asesinada por Himura. Mishima Eiji en la Kyôto Kessen. En esto Yahiko es una excepción, cuando "su" momento no está signado por la espada sino por el corazón y la palabra amable de nuestro rurôni.

SAGARA SANOSUKE

Fecha de Nacimiento: Febrero de 1860.
Altura y Peso: 179 cm., 71 kg.
Grupo Sanguíneo: B (amigable, optimista, aventurero).
Budô: Es un kenka-ka (peleador).
Estilo: Callejero, puro aguante, camino a Kyôto aprende de Yûkyûzan Anji la Futae no Kiwami, una técnica de aquellas que perfeccciona y supera con su Sanjû no Kiwami.
Armas: Zanbatô (espada usada para derribar jinetes), en este caso una reliquia de la guerra Onin (1467-1477). Kenshin la corta de cuajo en el capítulo 8 del manga y 5 de TV. Sus puños.
Apodos: Zanza, cuando peleador. Sano. Toriatama (cabeza de pollo).
Seiyû: Ueda Yûji (Kuribayashi en Zenki, Takeshi en Pokémon). En el

En pose para Battojutsu. Los motivos alegres son una constante para sacarle dramatismo a la figura de Kenshin.

Kenshin y Kaoru. Esta acompaña a Kenshin durante el manga de la misma manera que Tomoe lo hace durante los OVAs, aunque con distinto final. Resulta notable que dos personajes tan allegados al Hitohiri estén circunscriptos a dos etapas distintas de la vida de éste, sin que jamás se mencionen entre sí.



cd-rom lo interpreta Seki Tomokazu (Suzuhara Tôji en Shinseiki Evangelion, Van Fanel en Tenkû no Escaflowne, Shirô Kamui en X), que también hace a Katsura Kogorô en las Tsuioku Hen.

Sano tiene 19 años, no obstante la fecha de nacimiento, y fue creado a partir de la figura de Harada Sanosuke,el Kumichô (Capitán) de la 10ª Unidad (Jûbantai) del Shinsengumi, pero como modelo gráfico Watsuki usó a Lamp, el protagonista de Arabian Lamp Lamp, una de las dos obras de Takeshi Obata en las que trabajó como asistente. Cuenta que por esos días bocetó su propia versión de Lamp y ese es, al cabo y con algunos cambios, el Sano actual, y claro que le pidió permiso a Obata, agrega por si... El carácter de Sanosuke está planteado en consonancia con una visión romántica del Kumichô del Shinsengumi, de quien se dice tanto que era un galán como que era un "gordito", aunque hay coincidencia en cuanto a su valor y gusto por la batalla. Harada Sanosuke fue un dappan ("salido del Han", significa que abandonó a su señor para irse a dedo hasta El Bolsón) de Iyomatsuyama, que manejaba la yari (lanza) con gran destreza, siendo su estilo el Taneda Hôzôin. Era discípulo de Tani Sanjûrô, un rôshi de Osaka y miembro también del Shinsengumi desde su mismo inicio, ambos como Fukuchô Jokin (Subcomandante Auxiliar, en traducción traída de los pelos, o Suboficial). Al igual que Sano, que acaba cabalgando las estepas de Mongolia (Kenshin Kaden, pág. 164), también Harada termina en leyenda, cuando se dice que no murió durante la batalla de Ueno, sino que sobrevivió para comandar una buena panda de pillos en la China.



TAKANI MEGUMI

Fecha de Nacimiento: Diciembre de 1857.
Altura y Peso: 166 cm., 45 kg.
Grupo Sanguíneo: B (amigable, optimista, aventurera).
Apodos: Ahen Ona (mujer zorro, "zorra").
Seiyû: Doi Mika (Hayase Misa en Macross, Queen Serenity en Sailor Moon).

Megumi tiene 22 añitos y fue hecha conforme a la idea que tiene Watsuki de lo que él llama "una mujer coqueta". Su modelo en lo gráfico es también un personaje de Takeshi Obata, en este caso Baichi-chan de Cyborg Jii-chan G., pero haciendo constar que por supuesto el de Obata es un gran trabajo, en cambio a él le quedó malito, lo de siempre. El valor de Megumi, en cuanto personaje, está dado por la intención de su autor al hacerlo, ya que fue pensado para introducir el tema de

la expiación, la posibilidad de redención a través del arrepentimiento, temática común en Rurôni Kenshin y quizás en buena medida su razón de ser, pero que tiene en Takani Megumi su primer intento serio de manifestarse.

ERRATA

En Jûji Kizu, la cuarta OVA de Kenshin, el fuego forma un kanji en la ladera de una montaña. Ese kanji significa "Grande". La verdad es que me equivoqué feo...



SHINOMORI AOSHI

Fecha de Nacimiento: Enero de 1853.
Altura y Peso: 182 cm., 72 kg.
Grupo Sanguíneo: A (tímido, introvertido, honesto, leal).
Budô: Kenjutsu y Kempo.
Estilo: Es un Oniwabanshû y domina diferentes técnicas, como la Kaiten Kenbu (kenbu, danza de la espada) que usa en su primer enfrentamiento con Kenshin, pero finalmente aprende por sí mismo Kodachi Nitô, (ni, dos; tô, espada), el estilo del anterior Okashira, que modifica para hacer su propia versión del arcano, la Kodachi Nitô Onmyuo Kôsa.
Armas: Kodachi.
Apodos: Okashira (así se llama a todos los jefes del Oniwabanshû).
Seiyû: Yasuhara Yoshito (Nekkaraut en Honneamise no Tsubasa, Borris Koneff en Ginga Eiyû Densetsu).

Cuenta Watsuki que al momento de introducir en la historia a Shinomori Aoshi no tenía ninguna idea prefijada sobre cómo sería él, pero en su ayuda vinó el Shinsengumi, que fue modelo del Oniwabanshû, y para Aoshi surgió naturalmente la figura de Hijikata Toshizô Yoshitoyo, Fukuchô (Subcomandante) del grupo Shinsen. Al igual que con Harada Sanosuke, los cronistas no se ponen de acuerdo a la hora de describirlo, pero en su caso la diferencia es sobre cómo era en realidad su caracter. Mientras Moeyo Ken (La espada ardiente) de Shiba Ryôtarô, y libro de cabecera de Watsuki, lo pinta como un hombre que gustaba del combate y estaba siempre dispuesto a pelear hasta la muerte, en otras obras se habla de él como de un hombre que acalló sus sentimientos más humanos para jugar el papel de demonio (oni), aunque muy dentro suyo su corazón lloraba. Éste último es el modelo elegido para Aoshi. La gabardina que lleva puesta está tomada de Gambit, el personaje de X-Men, un amecomi (cómic americano) del que Watsuki es fanático. Otaku



STREET FIGHTER

REPASANDO EL FENÓMENO

Street Fighter, título conocido en el recoleto círculo otaku argentino a través de la película Street Fighter The Movie y algo más masivamente por la deplorable película de imagen real protagonizada por Jean-Claude Van Damme (en el que el prota resulta ser Guille y no Ryu), tiene su origen en una serie de videojuegos producidos por la gigantesca Capcom. En esta nota va un repaso a la cronología de estos videojuegos, como así también un pequeño anticipo de Street Fighter Zero, reciente lanzamiento de dos animaciones en formato OVA.

Street Fighter es una saga que, iniciada en la década de los '80, llega hasta nuestros días ofreciéndonos continuaciones tanto en nuevos games como en animé. En el informe, un completo repaso a sus diversas entregas.

Cronología de los juegos mas destacados de Street Fighter

1987 Capcom – Street Fighter

Ryu y Ken son dos Shotokan (estudiantes de Karate) que ingresan en un torneo internacional de artes marciales para competir contra diez luchadores y ganar así el título de luchador callejero (Street Fighter) más fuerte en el mundo. El título en cuestión lo ostenta actualmente el kickboxer invicto Sagat de Tailandia. Ryu llega sor-

En la imagen, el poderoso Ryu, protagonista de la saga tanto en el Video Game como para el Animé. Se puede observar el nuevo diseño realizado por Capcom para Street Fighter Zero, algo menos fornido en su físico, pero más emparentado con otros personajes de la empresa.

prendentemente a la final contra Sagat y logra obtener la medalla de campeón, dejandole a Sagat un lindo recuerdo en el pecho con su Sho Ryu Ken.



1991 Capcom - Street Fighter II: The World Warriors

Ocho de los mejores luchadores del mundo compiten en el último torneo del luchador callejero (Street Fighter) por el título de campeón. Este torneo no especifica los años que pasaron después de que Ryu derrotó a Sagat. Este año, el concurso lo realiza Vega, nombre original japonés de Mr. Bison quien sufriera cambios en su nombre en otras versiones. Vega es un luchador misterioso con energía mística y psíquica y apariencia de un dictador cruel. Ryu, el campeón anterior, tiene aquí la responsabilidad de demostrar por que lo es, y además cada uno de los personajes tiene su propio asunto pendiente.

1991 Capcom - Street Fighter II: Champion Edition

Es el mismo torneo de antes, sólo que un poco diferente. Ryu y todos los demás se hacen más fuertes y rapidos y ya no es tan fácil quitarles energía como en el juego anterior. Cada personaje tiene pequeños cambios y lo bueno es que podés manejar a personajes que antes no se podía, como Balrog (luchador español con temibles garras que fuera llamado Vega en otras versiones incorrectas), Sagat (Tailandia), Bison (USA, este sí es Bison y es nada menos que el boxeador a quien en otras versiones le pusieron Balrog) y, claro, Vega (quien ya sabemos quien es). Como antes, cada uno busca ser el mejor y muchos luchan por venganza.

1992 Capcom - Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting

Es solo una variación del anterior, solo que como el nombre Turbo lo indica su velocidad es impresionante, lo que hace mas difícil ganar y solo es para diversión y no para jugarlo en serio.



1994 Capcom - Street Fighter II: The New Challengers

La mayoría piensa que a partir de este juego se realizo la serie. Es verdad que en este juego se descubren muchos secretos de cada personaje, pero siempre fue difícil explicar sus orígenes. Cuatro nuevos luchadores aparecen: Cammy de Inglaterra, Dee Jay de Jamaica, el gran Fei Long de Hong Kong, personaje inspirado en Bruce Lee no solo en su apariencia sino en sus movimientos (aclaremos que en Hong Kong Bruce Lee era llamado Fei Long, que significa Pequeño Dragón) y por último T. Hawk, de México. Como ya es un clásico, cada luchador tiene un asunto pendiente pero en esta ocasión se descubre un grupo criminal internacional llamado Shadowloo o Shadowlaw cuyo líder principal es Vega, y personajes como Chun Li (la mas bonita), Chun Li, Guille, Cammy, y T. Hawk tiene asuntos pendientes con esa organización.

1994 Capcom - Super Street Fighter II Turbo

La sola actualización de este es genial. Los rasgos de los personajes son impresionantes y claro... su velocidad también. En esta ocasión se agregaría un enemigo más poderoso que el mismo Vega. Su nombre es Akuma o Gouki.

1995 Capcom - Street Fighter The Movie (Arcade Game)

Este juego está basado en la película de imagen real, y sus protagonistas son Jean Claude Van Damme en el rol de Guille y Raúl Julia como Vega o Visón. El juego no está tan mal, pero deja mucho que desear.



1995 Capcom - Street Fighter The Movie (Home Game)

El mismo juego, solo que en sus versiones PlayStation y Saturn.

1995 Capcom - Street Fighter Zero o Alpha
Este es un juego que abarca más la historia de muchos de los personajes, agregándose algunos nuevos y otros que permanecen por ser clásicos. El diseño de los personajes cambia notablemente, tornándose más musculosos. Realmente no lucen mal, aunque esto cambia sus rasgos. Lo más copado de este juego es que se puede luchar contra Vega junto a Ryu y Ken como en la gran película animada, sin olvidar las nuevas tomas potenciadas, que hacen del juego un respetable entretenimiento.
Personajes: Ryu (Japón), Chun Li (China), Charlie (EEUU), Ken (EEUU), Guy (EEUU), Birdie (Inglaterra), Adon (Tailandia), Sodom (EEUU), Rose (Italia), Sagat (Tailandia), Akuma o Gouki (desconocido), Vega (desconocido), Dan (desconocido).

1996 Capcom - Street Fighter Zero o Alpha 2
Esta vendría a ser la continuación del juego anterior, con tomas y personajes nuevos, aunque se observan algunos pertenecientes al primer Street Fighter. Ryu ha derrotado ahora dos veces a Sagat en la competición, pero todavía no ha enfrentado a Vega, quien junto con Gouki (o Akuma) y Dan están afuera de la competencia normal. Cinco nuevos personajes entran en el torneo: Rolento, el viejo jefe de Final Fight, que se la banca, Gen, unos competidores de SF2 muy conocidos: Dhalsim y Zangief, y una gran fanática de Ryu llamada Sakura. En este juego se aclaran algunos de los lados oscuros en las historias, e inclusive ingresan jugadores de otro juegos de Capcom, lo que aumenta el divertimento.

1996 Capcom - Street Fighter Zero o Alpha 2 Gold
Esta versión es muy similar a la anterior, solo que aquí se cambiaron las plataformas. No es más que una mínima actualización.

1997 Capcom - Street Fighter III: The Next Generation
Esta versión de Street Fighter no le ha gustado a muchos de los seguidores, ya que el juego volvió a ser lento y los únicos personajes que quedaron de los juegos anteriores son Ryu y Ken. Ahora, sin embargo, el personaje principal es Alex, un luchador duro de Nueva York. Lo malo es que no podes mas de una especial porque el juego te da una para elegir por batalla.
Personajes: Ryu, Ken, Alex, Dudley, Yun/Yang, Ibuki, Oro, Necro, Sean, Elena y Gill.

1998 Capcom, Namco - Street Fighter EX Plus Alpha
Es una remozada versión en 3D de este juego, que lo lanza nuevamente al ruedo. Existen versiones anteriores de prototipo, o que bien salieron pero no con todas sus ventajas. Son las llamadas Street Fighter Ex y Street Fighter Ex plus. En realidad, la historia es totalmente nula, pero el nivel de entretenimiento es muy alto.
Personajes: Allen Zinder, Akuma/Gouki, Blair Dame, Chun Li, Cracker Jack, Cycloid Beta, Cicloid Gamma, Mister Darun, Dhalsim, Dark Doctrine, Evil Hokuto, Evil Ryu, Garuda, Guile, Hokuto, Kairi, Ken, Vega, Pullum Purna, Ryu, Sakura, Skullomania, Zangief.



1998 Capcom - Street Fighter III: Second Impact
Esta versión es un tanto supe-

rior a la de "Street Fighter III: The Next Generation", pero dentro de todo la jugabilidad es la misma. Aparecen en ella nuevos personajes.
Personajes: Akuma, Ryu, Ken, Alex, Dudley, Yun, Yang, Ibuki, Oro, Necro, Sean, Elena, Hugo, Urien y Gill.

Últimos juegos que salieron

1998 Capcom Street Fighter 3: Third Strike
1998 Capcom Street Fighter Alpha 3
1999 Capcom Street Fighter EX 2 Plus
2000 Capcom Street Fighter EX3

Street Fighter Zero (Anime)

Creador: Capcom
Diseño de Personajes: Yoshihiko Umago (Berserk)

Como ya hemos hablado anteriormente en las News de Otaku, esta versión de Street Fighter es excelente y está realizada en formato OVA con un total de dos episodios. Quien pensaba que viendo esta historia iban a sacarse dudas sobre la trayectoria de los diversos personajes, están equivocados... Esta serie confunde más los hechos, si bien su nivel de animación es excelente. Todo se hizo gracias a un reciente manga que salió en Japón a mediados de septiembre. Muchos tuvieron la suerte de ver estos OVAs en un evento que se realizó en Argentina, organizado por un FanSub nacional. Para ponerle más emoción a esta versión animada, se destacan mucho las especiales basadas en los juegos de



Street Fighter Zero y aclaramos que todas sus versiones no se enlazan entre sí. Para explicar un poco de estos dos OVAs, se puede decir que todo comienza con su protagonista Ryu sintiendo por primera vez la maldad en su interior (este estado de energía es conocido en los juegos como Evil Ryu). Es así como Ryu tiene que decidir de qué lado está: si aprovecha lo que le está mostrando Gouki (nombre original japonés de Akuma) o mantiene puro su espíritu y así llega a hacerse fuerte pero por sus propios medios. Para no arruinar a quienes no la vieron, solo les contará que como es común encontramos a Ken más facha que nunca, a Sakura, que se vuelve fanática de Ryu y así empieza a entrenarse para hacerse fuerte; a Chun Li, quien me deja sin palabras para definir lo hermosa que es (je, je... No se dieron cuenta que es mi personaje favorito); a Balrog quien solo aparece un momento pero se hace respetar; y a Dan, el más débil de todos aunque no lo demuestra mucho ante sus rivales. Está también Zangief, quien realiza una gran pelea y pone en práctica su gran fuerza; Dhalsim, quien casi no figura; Adon, quien tampoco hace mucho pero muestra su gran sonrisa; Birdie, que tiene bastante papel en el segundo OVA; Rose, quien sería uno de los personajes clave para la decisión de Ryu; Guy, que con su presencia es suficiente; Shun, quien es el supuesto hermano de Ryu y demuestra que sabe pelear. Por último tenemos a Gouki, que impone su energía y su presencia aunque solo sea por momentos, y en la introducción de los dos OVAs aparece el maestro de Ryu y Ken. Como es común, se realizan torneos Street Fighter donde aparecen nuevos enemigos que quieren apoderarse de los poderes de los demás y así volverse más fuertes. Para terminar este pequeño resumen de estas dos Ovas, les recomiendo que las vean ya que las tomas que se realizan te harán saltar de la cama. Otaku

Dario Zerda (Tachibana)

BLUE SEED

MALA SEMILLA



Blue Seed continúa la tendencia gore y poblada de demonietes poco amigables que el amigo Yuzo Takada iniciara con su magnífica Sazan Eyes (3x3 Ojos). Mientras esperamos que Locomotion vuelva a ponerla en el éter, veamos una revisión introductoria para aquellos que recién se levantan.

Momiji Fujimiya, luciendo en su pecho la mitama que le fuera introducida en el primer enfrentamiento que sostiene, al intentar defender a Kusanagi, un joven que, sin saberlo, cambiará su vida...



Las mitamas, denominadas " Blue Seed", contienen el alma de los Aragami, que resultan ser los enviados de Susano - Oh, quien tiene la ambición de conquistar a la humanidad.

Yuzo Takada nació el 21 de marzo de 1963 en Tokio. Desde muy joven se despertó en el una temprana vocación, ser mangaka, y en 1984 sus esfuerzos dieron frutos cuando vio publicada su primera obra, "Shusoku Beginner", en las páginas de la Young Magazine de la editora Kodansha. Un año después y para la misma revista publicó "Tokanatsu Bank", y en los años posteriores continuaría desarrollando su labor con obras como "Tour conductor, Nikumori", "Sportion Kid", e infinidad de otros mangas. Entre los que más se destacan figuran "Every Day is Sunday", la renombrada "3x3 Ojos" y, por supuesto, "Blue Seed". Todas estas grandes series tuvieron su respectivo reconocimiento, llegando hasta el animé. Takada también es reconocido como un gran ilustrador a color, destacando sus trabajos para las portadas de los CDs de "Mobile Suit Gundam", "Devilman" y "Metal L-Gaim". Sus mejores ilustraciones se pueden encontrar recopiladas en el Artbook "Aien Kien - Yuzo Takada Artbook".

Este breve resumen de su vida nos introduce en la que, en mi opinión, es una de sus mejores creaciones. Hablamos de "Blue Seed".

El manga de esta fantástica obra comenzó a editarse en las páginas de Kodansha en el año 1992, y luego fue recopilada en un par de tomos que lejos está de brindarnos la historia completa. Esto se debió a una gran cadena de hechos desafortunados que sufriera Takada, y que llevaron a que no pudiera terminarla nunca. Para poder entender esta obra, entonces, debemos seguir la historia en el animé. Éste contó con la dirección de Jun Kamiya, y tuvo en sus diseños a Kazuchika Kise (Marie no Shima, Mobile Police Patlabor) y Takayuki Goto (To-Y, Please Save my Earth, Video Girl Ai). La pro-

Mitología Japonesa

La Leyenda de Susano-Oh

Susano-oh era el hermano menor de Amaterazu-oh-mi-no-Kami, considerada diosa del sol. Ambos eran los hijos de Izanagi e Izanami. Por el comportamiento salvaje demostrado por Susano-Oh, él fue enviado desde el Takaamagahara (el cielo japonés) a gobernar los mares, pero por seguir evidenciando un mal comportamiento es enviado a la tierra, más precisamente a la región de Izumo. Allí es donde conoce a una pareja de ancianos llamados Ashinazuchi y Tenazuchi, que tienen por hija a la princesa Kushinida. Logra percibir una gran tristeza en los ojos de los ancianos, y les pregunta el porqué están acongojados. Así, les cuentan que tenían ocho hijas, pero que una bestia de ocho cabezas llegaba cada año para devorarse a una de ellas, y pronto Kushinida, la última hija, conocería su triste destino. Es entonces que Susano-Oh ofrece voluntariamente acabar con la cruel criatura, si le es concedida la mano de la princesa. Los ancianos aceptan, y él para protegerla la transforma en un peine, que coloca en su cabello. Sabiendo que la venida de Yamato-no-orochi era inminente, coloca ocho vasijas repletas de sake en las ocho puertas de la casa. Cuando el monstruo llega para devorar a la joven, no puede resistirse y bebe el contenido de las ocho vasijas. Estando ya bastante borracho, Susano-Oh lo ataca y destruye al dragón, cortándolo en pedazos. En una de sus ocho colas, encuentra la espada Ama-no-Murakumo-no-Tsurugi, posteriormente renombrada como Kusanagi-no-Tsurugi, que ofrendará a los dioses. Luego de recobrar la princesa su forma humana, desposa a Kushinida para entonces construir un palacio donde vivirán, dejando una numerosa descendencia.

ducción corrió por cuenta del conocido estudio Sunrise -Emotion Video, y se compone de veintiséis episodios de TV emitidos durante 1995, completándose con dos Ovas en 1996. Luego del éxito logrado en Japón, recaló en USA en 1996 de la mano de AD Vision . Éstos lanzaron una versión doblada al inglés y otra subtitulada, que se compone de trece videos, y que abarcan solo la serie televisiva.

La Historia

Blue Seed echa raíces en la abundante mitología Japonesa. Hace mucho tiempo, el exiliado dios Susano-Oh salvó a una humana, la princesa Kushinada, de ser destruida por un gigantesco dragón de ocho cabezas llamado Yamato-No-Orochi, el cual ya había devorado anteriormente a sus siete hermanas. Kushinada y Susano-Oh se casaron, y tuvieron tres hijos, que están representados en la figura de los "parásitos Aragami" (las semillas Blue Seed). Ellos, junto a la malograda bestia, quedaron encerrados lejos de este mundo. Pero aún existe una posibilidad para la liberación, y solo la muerte de una descendiente de la Princesa Kushinada puede hacerlos volver de su involuntario encierro. En el presente, el Aragami resulta liberado a causa de la división de la línea sanguínea de Kushinada, que ocurre con el nacimiento de las gemelas Momiji y Kaede. El Aragami empieza así a difundir su influencia, sembrando en animales y plantas una semilla azul (adivinaron... Blue Seed) llamada Mitama, que los hace convertir en monstruos que solo responden a los mandatos del líder Aragami. Las pocas personas que saben la verdad oculta tras de la leyenda forman el T.A.C. (Terrestrial Administration Center), una organización formada para estudiar y combatir al fenómeno Aragami. Kaede, la gemela mayor, es puesta bajo la tutela del líder del T.A.C., Daitetsu Kunikida, quien la cría como a una hija propia, mientras que Momiji es dejada con su familia. Los estudios que realiza el T.A.C. sobre Kaede dan como resultado que, un tipo de cerámica en particular anula los poderes de la sangre Kushinada, y puede ser usado por el Aragami para protegerse de ella. En el tiempo, y cuando las gemelas llegan a la edad de quince años, Kaede desaparece en un edificio invadido por el Aragami, asumiendo que resultó muerta. Los miembros del T.A.C. deciden ahora mantener a Momiji bajo su custodia. En ese momento Kusanagi, un joven que siendo niño fue implantado con siete Mitamas, y su cerebro lavado por el Aragami para que previniera el hecho de que los humanos sacrifiquen a Kaede, no puede superar la culpa por haberla perdido y decide tomar parte en el asunto, para intentar matar a Momiji y así vengarse del Aragami. Su primer intento por lograrlo es afortunadamente detenido por Kunikida y Ryoko Takeuchi, su segundo al mando. Pero una confundida Momiji trata de escapar del



Momiji se ve involucrada en la historia a partir de la intrigante desaparición de quien es su hermana gemela, Kaede.

lugar, y resulta atrapada en su escuela por el Aragami. Ella, que no tiene idea de su linaje sanguíneo, no sabe el porqué es atacada por enormes monstruos que la llaman "Princesa Kushinada". Kusanagi aleja al Aragami de Momiji, y comienza a tener serias dudas sobre sus planes de asesinarla. Luego, los dos son capturados, y desafortunadamente para ellos el Aragami logra preparar el campo de cerámica para poder absorber la energía de Momiji, aunque gracias a la oportuna intervención del T.A.C. son salvados utilizando un arma biológica experimental, y Kusanagi logra alejar a Momiji del campo de cerámica. En ese momento, el Aragami decide usar sus últimas energías para destruir a Kusanagi por considerarlo un traidor, pero Momiji se interpone y el monstruo, al no poder matarla, coloca una Mitama en ella. Momiji despierta luego de estos sucesos bajo la custodia del T.A.C., y el secreto de su familia es revelado en una carta remitida por su abuela. Asumiendo que Kunikida y todos los miembros del T.A.C. la protegerán para no ser sacrificada, se siente muy nerviosa y confundida por el rol que desempeña en éste conflicto. Ante una nueva amenaza del Aragami, decide tomar la iniciativa y pelear, en lugar de esperar ser atacada para lograr su sacrificio. Kunikida se opone en un principio, pero sus esfuerzos por protegerla la tornan vulnerable a cualquier otro ataque. Cuando ella sola destruye al Aragami, el T.A.C. se ve forzado a aceptarla como nuevo miembro. Mientras, Kusanagi se proclama en su guardaespaldas, con la excusa de querer vengarse del Aragami. Así, Momiji es presentada a los demás miembros y comienza a trabar amistad con sus nuevos compañeros: Kome, una persona obsesionada con las armas, que fuera parte del N.D.A. (National Defence Agency); una ex policía, Ryoko Takeuchi, segunda persona al mando; el brillante doctor Matsu-Daira; un experto en computadoras llamado Yaegashi y, por supuesto Daitetsu Kunikida, quien llega a ser como el padre que Momiji nunca tuvo. Rápidamente entiende que puede controlar la Mitama que porta en el pecho, y cómo usarla para localizar al Aragami. Esa habilidad la convierte en indispensable dentro del T.A.C., y logra ser tenida en cuenta, a la hora de defenderse de los constantes ataques del Aragami. No obstante, Momiji es vigilada por Kusanagi, quien periódicamente aparece para incomodarla (su afición favorita es mirar la ropa interior con animalitos, que la joven usa generalmente), o bien ayudarla a pelear. Momiji logra un rival en Sakura Yamazaki, una exorcista adolescente que no soporta que Momiji le haya "robado" algo de la gloria como experta exterminadora de Aragamis. Sakura comienza entonces a coquetear con Kusanagi, forzando a Momiji a admitir sus sentimientos hacia el joven. Kusanagi también tiene su rival en Murakumo, un humanoide Aragami al que fueron dadas ocho Mitamas en vez de las siete otorgadas a Kusanagi, y varias veces llega al cercano punto de ma-



Momiji exhibiendo ropas típicas del Japón feudal, aunque también acostumbra mostrar accidentalmente sus bombachas, estampadas con simpáticos animalitos...

tarlo. La única forma en que Kusanagi pueda completar su alma para hacerle frente a este poderoso enemigo, es uniéndose a Momiji, pero resulta demasiado terco como para pedírselo. Murakumo rápidamente completa su misión de realizar el ritual de resurrección.... mientras, Momiji desespera tratando de encontrar una forma de confesar su amor a Kusanagi, pero ella es repentinamente convocada por una misteriosa fuerza, encontrándose en presencia de un bebé con una Mitama en su cabeza. Murakumo presenta a la criatura como el líder Aragami Susano-Oh. En ese momento, Kusanagi aparece para rescatarla y tratar de aniquilar al bebé, irrumpiendo Kaede en el sitio, recoge al bebé y junto con Murakumo escapa. Cuando el T.A.C. se entera de lo sucedido, el grupo no concibe que Kaede esté del lado de Aragami, ya que todos tienen el recuerdo del afán demostrado, buscando siempre la forma de destruirlo. Momiji no puede aceptar que Kaede sea su hermana, ya que los miembros de T.A.C proclamaban todo lo contrario de lo que ahora ve, y además se encuentra shockeada por el hecho de que Kusanagi la dejara para ir en busca de Kaede. Mientras tanto, el bebé ve aumentar su poder y disemina a los Aragami por toda la ciudad. Algo está causando que las plantas mueran en gran número por todo el Japón, entre otros desastres naturales. Mientras esto sucede, Susano-Oh evoluciona de bebé a niño, y Kaede presagia que el final del Japón se acerca... Aquí concluimos la narración de la historia, y les aseguramos que muchas sorpresas quedan aún para los miembros del T.A.C ...

Personajes

Aragami

Son demonios-criaturas vegetales que atacan Japón. La sangre Kushinada, que llevan Momiji y Kaede, puede llevarlos al sueño permanente si ella no es muerta dentro de un recinto especial de cerámica. De esta forma, todo el poder contenido en su sangre no tendría efecto sobre ellos. Los Aragami pueden adoptar muy diversas formas, desde una tortuga gigante que lanza fuego hasta pequeñas y desagradables arañas. Todos estos seres tienen algo en común: la pequeña semilla azul que contiene el alma del Aragami, y que si es destruida lo arrastrará al fin..

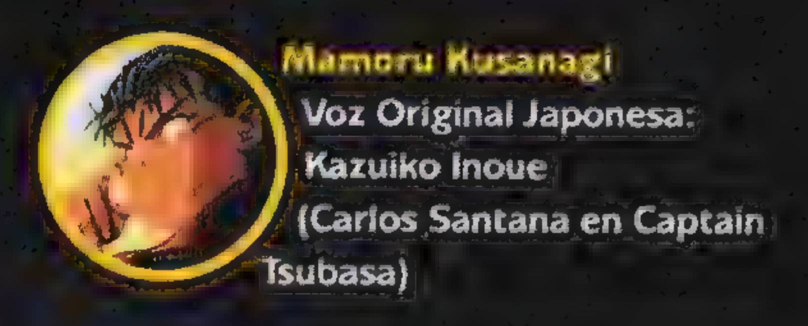
Momiji Fujimiya

Voz Original Japonesa: Megumi Hashibara (Pai en 3x3 Ojos, Faye Valentine en Cowboy Bebop y varios otros millones de personajes célebres)
Signo Zodiacal: Libra
Tipo de Sangre: O

Es el personaje principal de la serie. Nacida y crecida en la ciudad de Izuno, concurre a una escuela de la región, mientras que su abuela la instruye para miko (Sacerdotisa Shinto), especializándose en rituales de purificación. Ella desconoce su destino, no sabe que es descendiente de la familia Kushinada y que en su persona se contiene el poder necesario para derrotar a los Aragami. Momiji, como ella misma reconoce, no es una persona muy inteligente y resulta algo tímida, pero luego de conocerla todos se encariñan. Fue reclutada por Kunikida Daitetsu para pertenecer al T.A.C., y le fue entregada un arma, pero difícilmente se atreve a usarla contra otro ser vivo. No parece tener ningún poder sobrehumano, y sólo se limita a aprender de los demás integrantes del grupo. Eso hasta que le es confiada su mitama, llegando a sentir la presencia de los Aragami. Combinada con las de Mamoru Kusanagi, su protector, puede rastrearlos e inclusive adquiere la posibilidad de volar.



Imágenes de los Aragami, que atacan a los humanos cobrando la forma de curiosos vegetales. Su objetivo es eliminar a Momiji.



Mamoru Kusanagi
Voz Original Japonesa:
Kazuiko Inoue
(Carlos Santana en Captain Tsubasa)

Los Aragami mataron a toda su familia, implantándole siete Mitamas, y encomendándole la tarea de proteger a la princesa Kushinada. En principio, debía proteger a Kaede Fujimiya, pero luego de su desaparición (por la que siente culpa), pretende matar al otro descendiente de Kushinada, ya que los Aragami parecen haber encontrado la forma de acabar con su enemiga, sin que el poder de ésta les produzca efecto alguno. Para quedar libre, Mamoru decide ir en busca de Momiji para dar fin a su vida, pero finalmente decide no hacerlo, poniéndose en contra de los deseos del líder de los Aragami, que entonces lo consideran un traidor. Mamoru protegerá a Momiji, aún a riesgo de su propia vida. Es de carácter frío y se cree muy autosuficiente y no acepta la ayuda de nadie, pero también tiene su lado sensible, el cual solo Momiji puede apreciar y por el que llega a enamorarse.



Kaede Fujimiya
Voz Original Japonesa:
Mitsuki Yayoi (Agi Chien en Mobile Suit Gundam)
Signo Zodiacal: Libra
Tipo de Sangre : O

Guía de Capítulos de la versión latinoamericana

01	La princesa Kushinada
02	¡Es cruel! ¡Es misteriosa! ¡Es mi destino!.
03	¡Es la Primavera! ¡Es la capital! ¡Es mi destino!.
04	¡Mas mala suerte! ¿Por qué siempre me pasa a mi?.
05	¡Sorpresa! ¡Es la madre de la ciencia!.
06	¡Complicado y difícil de entender! ¡Ser hombre se pone en estas situaciones!.
07	¡Estoy motivada! ¡Lo haré por que soy la Kushinada!.
08	¿Qué? ¡Que extraño! ¡Aparece un rival!.
09	¿Es en serio? ¿Es un sueño? ¡Una cita emocionante!.
10	¡Inocencia! ¡Amor! Mi primer beso.
11	¡Irritante! ¡Celosa! ¡Increíble!.
12	¿Puedes sentirlo? ¡No puedo ignorarlo! ¡Una sensación de catástrofes!.
13	¡Te amo! ¡Es tan extremo! ¡Hora de confesar!.
14	¡Persecución por la autopista Yamato! ¡Amor bajo fuego!.
15	¡Perdida y temblando de viaje a Michinoku!.
16	¡Japón es un paraíso! ¡Lagrimas de Wakasa!.
17	¡Déjalo florecer, Japón! ¡Un remolino de amor no correspondido!.
18	¿Sakura no es lo suficiente buena?.
19	¡Ola de calor! ¡Comienza un viaje! ¡Amor, no estaré lejos!.
20	¡Estoy en casa! ¡Izumo! ¡El prologo de la esperanza!.
21	¿El adiós? ¡Npuede ser! Una despedida lacrimosa.
22	Tristeza, destino, Momiji Kushinada.
23	Nos volveremos a encontrar, empieza un nuevo viaje. ¡No perderé!
24	El sol que se pone, el día que viene. Un momento privado para todos.
25	¡Todo o nada! ¡decisión! ¡Mi destino!
26	¡Una nueva alma!

Kaede es la hermana gemela de Momiji, quien desaparece en el primer episodio. Luego, mientras más nos introducimos en la historia, reaparecerá envuelta en un gran misterio. Consciente de su legado, trató durante años buscar la forma de destruir a los Aragami.

Daitetsu Kunikida

Voz Original Japonesa:
Akio Otsuka
(Bateau en Ghost in the Shell)
Signo Zodiacal: Virgo
Tipo de Sangre: B

Actual Jefe de T.A.C., tiene una relación casi paternal para con los demás integrantes del grupo. Es el nuevo tutor legal de Momiji, ya que sabe el destino de la joven, y conoce sobre los Aragami más de lo que aparenta. Luego de culparse por la desaparición de Kaede, su hija adoptiva, pone toda su atención en proteger a Momiji, junto a Mamoru Kusanagi. Aunque resulte algo frío y tranquilo, sabe imponer respeto a sus subordinados, y nadie titubea en seguirlo cuando imparte una orden.

Ryoko Takeuchi

Voz Original Japonesa: Ai Orikasa
(Quatre Raberba Winner
en Gundam Wing)
Signo Zodiacal: Leo
Tipo de sangre: AB

Nacida en la ciudad de Sapporo (Hokkaido), se esperaba que luego de su graduación trabajara en un banco, pero para asombro de todos cambió de idea, y decidió ingresar en la Policía Metropolitana de Tokio, donde alcanzó el cargo de Sargento para posteriormente alistarse en las filas del T.A.C. Es una mujer de gran fuerza y determinación, y al igual que Kunikida tiene un carácter muy calmo, pero es rápida para calcular estrategias en las acciones. No tiene reparos en dejarlo todo por la gente que ama, y siente fuerte atracción hacia Kunikida, hecho compartido por éste.

Azusa Matsudaira

Voz Original Japonesa:
Sakakibara Yoshiko
(Princesa Neherenia
en Sailor Moon Sailor Stars)
Signo Zodiacal: Capricornio
Tipo de Sangre: A

Azusa es biotécnica en el T.A.C, y resulta una pieza fundamental en el equipo, ya que



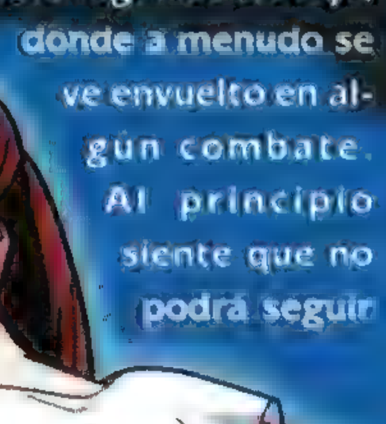
Kurakumo, enviado para iniciar el ritual de resurrección de Susano - Oh, intenta también conspirar contra la vida de Momiji.

es responsable de todas las armas biologicas y de alta tecnologia usadas para combatir al Aragami. Está obsesionada por estudiar el cuerpo de Momiji, y comprender como ella es capaz de rastrear al fenómeno. Es madre de Jun, único fruto de un matrimonio fallido. Vive con su padre, y siempre se reprocha no poder pasar mas tiempo con su hijo a consecuencia de su trabajo.



Yoshiki Yaegashi
Voz Origina Japonesa: Yuuji Ueda
(Akito Tenkawa en Nadesico)
Signo Zodiacal: Pisis
Tipo de Sangre: O

Llegado de E.P.A. (Economic Planning Agency), es Analista de sistemas en T.A.C., y tardo un poco en adaptarse a su nuevo lugar de trabajo, donde a menudo se ve envuelto en algún combate. Al principio siente que no podrá seguir soportando las situaciones vividas, pero encuentra en el coraje que infunde Momiji un fuerte apoyo para salir adelante. Yaegashi vive con su madre, y no parece existir otra cosa fuera de su trabajo. De serio aspecto, él tiene una terrible adicción por los video juegos para adultos. Sumado a su diaria labor, su rutina incluye ser golpeado a menudo por Kome.





Kome Sawuaguchi
Voz Original Japonesa: Kotomo Mitsuishi
(Misato Katsuragi en Evangelion, Serena Tsukino en Sailor Moon)
Signo Zodiacal: Aries
Tipo de sangre B

Nacido en los barrios bajos de Tokio, desde su niñez sabe cuidar bien de si misma. Junto a Momiji, es el miembro más joven del grupo, y fue transferida desde la Fuerza de Defensa Terreste, aunque tal parece que ella quisiera que eso nunca hubiera ocurrido. Es una loca por el armamento de grueso calibre, y entre sus favoritas se encuentra una bazuka, pero gracias al desmedido amor que siente por las armas, y su desesperado deseo de ganar siempre, se transforma en una pieza vital dentro del T.A.C.



Sakura Kamazaki
Voz original Japonesa: Sakiko Tamagawa
(Natsumi Tsujimoto en ¡Estás Arrestado!)

Sacerdotisa shinto y cantante pop, Sakura no es en realidad miembro del T.A.C. Brinda su ayuda a menudo pero por motivos propios y no sólo por ser buena samaritana. A ella le disgusta la atención que recibe Momiji, y es por eso la bautizo despectivamente como "Sacrificio Humano".

pero probará que es una miembro importante en la lucha por salvar al Japón.



Murakumo

Voz original Japones: Jouji Nakata (Folken en La Visión de Escaflowne)

Murakumo tiene ocho Mitamas en vez de siete, al igual que Kusanagi, al que denomina "Alma Imperfecta". Gracias a su Mitama extra, él tiene el poder de volar, la teletransportación, una fuerza sobrehumana, increíble agilidad y la habilidad de emanar rayos de sus manos. Enviado por el Aragami para destruir a Momiji, encuentra en Kusanagi su más férreo rival. También fue enviado hacia este mundo para preparar la ceremonia en la que revivirá Susano-Oh, el líder del Aragami.

Susano-Oh

Este curioso bebé está destinado, desde su nacimiento, a ser el líder del Aragami. Tiene en su frente una gran Mitama, que le brinda un increíble poder.

Shunichi Sugishita

Antiguo compañero de Ryoko, continúa trabajando para la Policia Metropolitana en el Japón. Siempre anda detrás de Shunichi, y de cualquier otra chica que se le cruce, pero invariablemente resulta rechazado. Su importante papel en los sucesos no será revelado hasta el final de la serie, y en Blue Seed 2 reemplazará a Kunikida, en su trabajo como jefe del grupo T.A.C.

Blue Seed 2

Esta continuación, basada en la serie televisiva, consta de dos OVAs conocidas con el título de "Blue Seed 2: Phase One y Phase Two. Desdichadamente, la animación no resulta más jugada que la expuesta en la serie, como se estila cuando se lanza un animé para el exclusivo formato en video (por tener más tiempo de realización, contar con mayor presupuesto, y ser una historia unitaria).

El relato, que tranquilamente podría haber sido continuación televisiva en lugar de pertenecer a OVAs, nos muestra el regreso de Susano-Oh, quien ha vuelto una vez más con la aviesa intención de conquistar la ciudad de Tokio. Será nuevamente trabajo del Terrestrial Administration Center detenerlo. Mientras que la relación entre Momiji y Mamoru marcha sin problemas, el resto del T.A.C estudia la forma de terminar finalmente con Susano-Oh. Se nos presenta un nuevo personaje, en la forma de una misteriosa chica que dice ser un Aragami al igual que Kusanagi, y comienza a sembrar el caos en la vida de Momiji, aunque también guarda lo suyo para el T.A.C.. En mi opinión, se trata de una continuación clásica, donde nos avisan que el "malo" no está muerto, y que debemos destruirlo definitivamente.

Ignacio Viviani

Mamoru Kusanagi inicialmente es enviado para proteger a Kaede, con el objeto de que la joven no sea sacrificada por los humanos, quienes intentan así librarse de los terribles Aragami.

AYASHI NO CERES

EL GOLPE DE WATASE



Aunque dirigida a un público más bien adolescente, Yû Watase tiende a escribir historias maduras que incluyen sexo, violencia, muertes y otras yerbas. Habiendo dicho esto podemos ver que esta historia trasciende del género para el que fue hecho y no es una serie solo para chicas, pudiendo ser muy apreciada por hombres y mujeres de varias edades y sexos ya que es una serie bastante inteligente. Además, todos aquellos que hayan visto Fushigi Yûgi, obra que conocemos por estos lares, podrán ver elementos muy familiares que disfrutarán mucho.

La joven Aya se ve envuelta en una antigua leyenda que narra la existencia de las "Tennyo", doncellas celestiales con la capacidad de volar. Su familia conoce el hecho, y pretende matarla cuando cumpla dieciséis años.

Yû Watase nos trae otra vez un Shôjo por demás copado, con mucha comedia y un poco de drama. En esta oportunidad, la inquieta Yû nos vuelve a enredar en una serie que se mete en la leyenda de las "tennyo", doncellas celestiales, de las tantas que pueblan la mitología japonesa, que pueden volar gracias a un atuendo alado llamado Hagoromo.

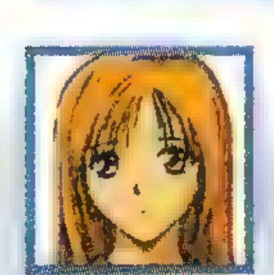
Ayashi no ceres nos presenta a Aya Mikage, una típica estudiante de secundaria a quien su propia familia procura matar al cumplir 16 años. La muchacha es descendiente de los Tennyo, y cuando está bajo una gran tensión tiende a transformarse en Ceres, cosa que no le agrada del todo. Su tiempo libre alternará entre su deseo de volverse una adolescente normal y su continua lucha contra su abuelito, que la quiere mandar al otro-otro mundo.

Esto no es todo, amigos. La siniestra familia Mikage pretende además atrapar a Aki, el hermano gemelo de Aya. Para ayudar a nuestra heroína están Suzumi Aogiri, una mujer que también posee sangre de Tennyos, y Yûhi su cuñadito, quien ha sido asignado a la protección de la dulce Aya.

En las sombras acecha Kagami, el sagaz primo de Aya (una joyita la familia), quien pretende descular la naturaleza de los poderes de ésta para su propio beneficio.

La producción consta de 24 episodios que tuvieron un éxito inesperado. Sus derechos, tanto en manga como en animé, fueron comprados por Viz Communications en América, y su lanzamiento en EEUU está programado para el segundo trimestre del 2001.

Personajes:



Aya Mikage

Es una chica de la escuela secundaria como cualquier otra, pero en su decimosexto cumpleaños descubre que su familia tiene un secreto que no es precisamente el olor a pata de la abuela. Una antigua y poderosa Tennyo ha revivido en ella y su familia trata de matarla... y para peor encima debe sacarse buenas notas en la escuela.



Ceres

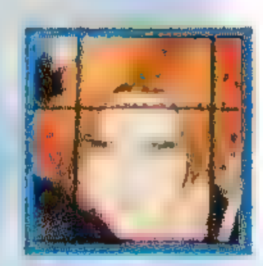
Ceres es una Tennyo de leyenda, quien ha renacido en el cuerpo de Aya Mikage. Hace mucho tiempo un hombre le robo su Hagoromo sin el cual ella no podía volver al cielo, por lo que ella vuelve cada generación para tomar venganza de los Mikage, y para recuperar aquello que le fue robado.



Aki Mikage

Querido hermano gemelo de Aya, Aki es la reencarnación de Shiso, el ancestro de la familia Mikage que robara el Hagoromo a Ceres. Como resultado de esto Aya y Aki terminarán siendo enemigos sin querer, y deberán estar separados a toda costa.





Shiso

Shiso es el original ancestro de la familai Mikage, y el hombre que robo el hagoromo a Ceres años ha. Lleno de furia, Shiro quiere que Ceres regrese y su deseo no encontrará nada que lo detenga.



Tooya

Un muchacho misterioso, sin apellido ni pasado. Aunque primero entra en la vida de Aya como su salvador, Tooya es un empleado de Mikage Internacional y solo su amor por Aya le dará una fuerte ventaja para ponerse en contra de las ordenes que recibe cuando Ceres emerge de Aya.



Suzumi Aogiri

Nativa del área de Kansai en Japón, Suzumi también tiene sangre Tennyo pero mucho menos pura que la de Aya. Rescató a Aya y la llevo a su casa luego de que Ceres emergiera por primera vez, y desde entonces Aya se quedo con ella y Yûhi.



Yûhi Aogiri

Yûhi vive con su cuñada y se encarga de proteger a Aya. Es un chef profesional y en el combate usa unos palitos chinos de acero para complementar sus habilidades marciales. Nada extraño, si comparamos con las técnicas de lucha de Ranma Saotome...



Chidori Kuruma

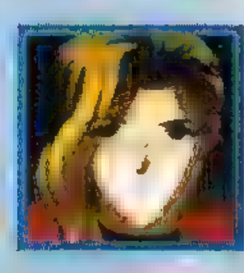
Chidori parece pequeña pero en realidad esta en la secundaria. Posee también sangre Tennyo, la que detuvo su crecimiento físico. Al contrario de Aya y Suzumi, Chidori puede transformarse en Tennyo a voluntad.





Kagami Mikage

Es el primo de Aya y director del Proyecto-C que lleva a cabo Mikage Internacional. Mientras que toda la familia Mikage quiere matar a Aya al considerarla una amenaza, el quiere capturarla para estudiarla y poder controlar el poder Tennyo.



Wei Fei Li

Un empleado de Mikage Internacional, Wei es un habilidoso artista marcial chino. Le gusta utilizar un látigo y varios cuchillos para lanzar.

Alexander Howell

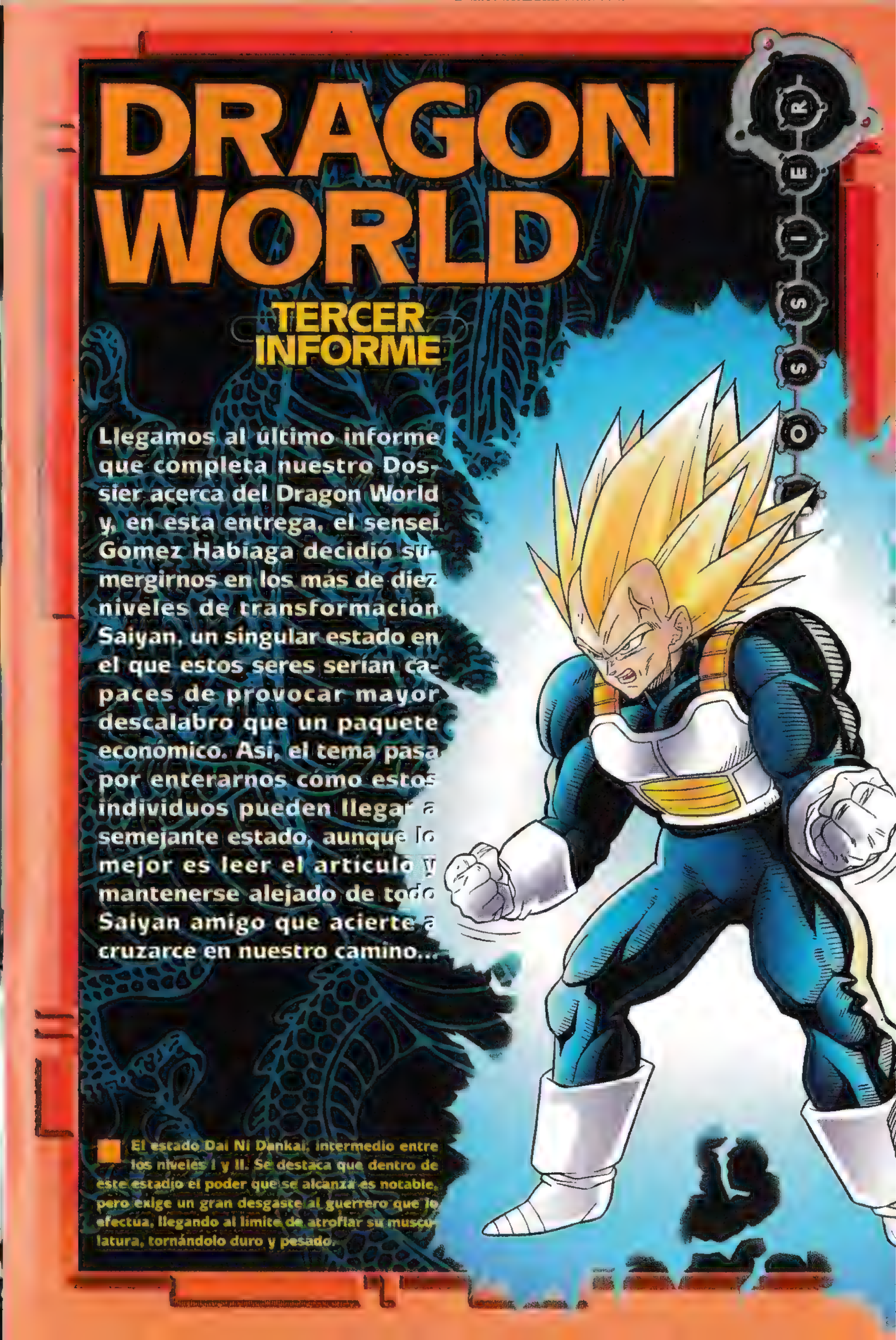
Originario de Escocia, Alex estudio en EEUU y vino a trabajar con la familia Mikage por su interés en la leyenda de las Tennyo y sus habilidades en ingeniería genética. A pesar de que habla japonés con un acento raro, es muy inteligente y ama los videojuegos y el animé.



Miori Sahara

Prima lejana de Aya, Miori perdió recientemente a sus padres. Se hizo amiga de Aya en oportunidad de ir a la misma escuela que esta, y, como no podía ser de otra manera, parece tener muchos secretos escondidos.

Pablo Bernard



DRAGON WORLD

TERCER INFORME

Llegamos al último informe que completa nuestro Dossier acerca del Dragon World y, en esta entrega, el sensei Gomez Habiaga decidió sumergirnos en los más de diez niveles de transformación Saiyan, un singular estado en el que estos seres serían capaces de provocar mayor descalabro que un paquete económico. Así, el tema pasa por enterarnos cómo estos individuos pueden llegar a semejante estado, aunque lo mejor es leer el artículo y mantenerse alejado de todo Saiyan amigo que acierte a cruzarce en nuestro camino...

El estado Dai Ni Dankai, intermedio entre los niveles I y II. Se destaca que dentro de este estadio el poder que se alcanza es notable, pero exige un gran desgaste al guerrero que lo efectúa, llegando al límite de atrofiar su musculatura, tornándolo duro y pesado.



Vamos a iniciar el último informe, donde analizaremos los diversos niveles de poder alcanzados en la serie.

1º- Saiyan:

Este es el nivel normal en que se encuentra todo Saiyan sin aura energética ni en uso de poderes.

Es la caractereística natural de la raza que vive en el planeta Vegeta. Tienen una forma humanoide que posee una gran musculatura, sus cabellos y ojos son negros y al final de la espalda les crece una cola similar a la de los monos, la cual es su fuente de poder para el efecto Ohzaru.

Cabe destacar que nacen para ser guerreros y posee por naturaleza un poder poco habitual en comparación con otrar razas del Universo. Además, después de un combate se vuelven mucho más poderosos lo que recibe el nombre de efecto Zenkai Power.

2º- Pre-Super Saiyan:

Son Goku accedió a este nivel en la lucha contra el malvado Namekiano Slug en la película Nº 4 de Dragon Ball Z.

Teniendo mucho entrenamiento y con un ataque de desesperación (no de ira) el guerrero accede a un pre-estado Super Saiyan que proporciona una fuerza casi similar a la de el primer nivel.

En el último momento y sin ninguna manera coherente de escapar de la muerte, el Saiyan explora en energía siendo envuelto por un aura energética y su poder es multiplicado hasta casi el de un nivel 1.

Su aspecto físico cambia hasta el punto de no divisar sus pupilas ya que sus ojos quedan totalmente en blanco e iluminados. El cuerpo no cambia con respecto a la musculatura pero sus cabellos se erizan aún manteniendo su color natural oscuro y obtiene un parecido con el nivel una vez desarrollado.

3º- Super Saiyan Nivel I:

Luego de haber entrenado de manera desmesurada llegando al límite del poder del estado normal, siendo puro de corazón, algo contradictorio en el caso de los Saiyans, y teniendo un ataque de ira (ahora sí) el guerrero rompe la barrera del estado normal de Saiyan y accede a un estado calificado como "Super" en donde su fuerza se multiplica veinte veces más aproximadamente.

El caracter del individuo, ya sea normal/atípico como el de Goku, o bélico/natural como el de Vegeta, se vuelve alterado e irritable. Es por esto que su agresividad aumenta con este nivel que resulta ser mínimamente molesto, lo que en cierto modo provee al guerrero de más agresividad para el combate.

En cuanto al aspecto físico cabe mencionar que su musculatura aumenta de forma mínima, pero sus cabellos quedan erizados, volviéndose dorados y brillantes.

Son Gokuh en estado normal, puede efectuar la técnica Kaioh Ken, por la cual aumenta su poder en una escala de dos a cincueta veces. Así, podría destruir fácilmente la mitad de un planeta del tamaño de la tierra.

Sus ojos, que obtienen una mirada más agresiva, pasan de color negro a turqueza cristalino. Finalmente no debe dejar de mencionarse que todo su cuerpo, incluida su vestimenta, es envuelta por un aura más poderosa que la que logra en estado normal y que ilumina tanto al cuerpo como a los atuendos obteniendo el Saiyan sombras y brillos mucho más pronunciados.

4º- Super Saiyan Nivel I Dai Ni Dankai:

Existe una manera de aumentar la fuerza del Super Saiyan Nivel 1 forzando al cuerpo sin ser esta la verdadera forma de llevar al límite la primera transformación. Entrenando severamente en este estado por varios meses se puede hacer que el cuerpo desarrolle más fuerza y musculatura en el primer estado. Al convertirse se comienza a acumular mas energía todavía, llegando a alcanzar el doble de la fuerza ya adquirida. Teniendo el caracter aun mas agresivo, el cuerpo desarrolla un aura que ilumina mas al guerrero. Sus músculos aumentan de tamaño y su cabello dorado se eriza de manera mas pronunciada.
Este estado fue logrado por Trunks y Vegeta en el combate contra Pre-perfect Cell.
En cierta forma el nivel 1 es aumentado en poder pero se obtiene, de manera casi imperceptible, un tanto menos de velocidad y agilidad.

5º- Super Saiyan Nivel I Dai San Dankai:

Este estado es el resultado de llevar al límite el nivel Dai Ni Dankai. Acumulando mas poder se logra alcanzar un cuarto mas de fuerza que el estado anterior. El caracter se vuelve todavia mas belico y la musculatura aumenta mucho mas de forma pero en este caso provocando desventaja. El hecho de lograr un fisico anormal y desmesurado hace que el guerrero pierda de gran forma su velocidad y agilidad. Aunque su fuerza sea superior a lo que logro hasta el momento y sea mayor que la de su enemigo, su cuerpo queda atrofiado llegando a sentir incluso algo de dolor muscular. Esto es un obtáculo para la lucha cuerpo a cuerpo y deja mas ventaja al adversario.
Ademas de la musculatura, otros cambios fisicos son el aumento de peso y el erizamiento del cabello llevado al limite adquiriendo dureza y rectitud. En cuanto al aura no se produce gran diferencia con el nivel anterior ni con su luminosidad.

Nivel de Ohzaru normal, donde el guerrero ve aumentar hasta diez veces su poder original.

6º- Super Saiyan Nivel I Full Power:

Finalmente el primer estado de Super Saiyan es llevado al máximo de la manera correcta. Se denomina Full Power cuando se logra alcanzar el máximo poder del nivel y también cuando es dominado por completo. Ante todo se debe permanecer transformado en Super Saiyan varios meses adaptando este estado como si fuera el normal. De esta forma se logra terminar con el nerviosismo que provoca la transformacion y el acostumbrarse a esto hace que el cuerpo tenga que soportar el esfuerzo que el estado impone siendo tambien un buen entrenamiento. Pasado el tiempo de adaptacion, y una vez dominada la alteracion que esto

provoca, el individuo domina el estado como si se tratase del normal. Esto hace que al acumular y desprender poder a partir de aqui, este se desarrolle al maximo llegando a obtener toda la energia que el nivel puede crear.

De esta forma, se obtiene todo el poder del Super Saiyan Nivel 1 con solo acostumbrarse a la transformacion como si fuese parte de la vida cotidiana para que despues de que el cuerpo se acostumbre se llegue al tope de fuerza del estado.

La apariencia fisica del Super Saiyan Full Power no se diferencia de la del Super Saiyan anterior, solo se recalca la diferencia de fuerza y dominio de la transformacion, aunque su aura puede llegar a ser mas pronunciada.

7º- Super Saiyan II:

La barrera del primer estado es rota despues de llegar al limite del mismo. Al igual que su transformación antesesora, ésta debe lograrse por medio de otro ataque de ira y solo despues de alcanzar el tope de la anterior. Una vez dominado el Full Power I y al máximo de la fuerza que puede concentrar, el guerrero, al tener un arrebato de cólera se transforma en Super Saiyan Nivel II con lo que le aumenta la fuerza otras veinte veces mas a partir del Full. I. Aunque no se trate el Nivel II Full, la fuerza tremenda que alcanza permite al luchador poder destruir un sistema solar entero. Su caracter cambia volviéndose aún más bélico y arrogante asimilándose al de Vegeta. En un principio pue- [illegible] pierdan el juicio de manera leve y [illegible] pero no inmencionable, lo que hace que se vuelvan descuidados a la hora de enfrentar al enemigo convencidos de que su fuerza es insuperable. Esto es superado una vez logrado el Full Power.

El aspecto físico se diferencia bastante del I ya que su aura es de dimensiones mucho mayores con muchisima más luminosidad y rayos que rodean el cuerpo. La musculatura no aumenta de tamaño pero se adapta mejor para la lucha. La mirada es aún mas asesina que la anterior y sus cabellos se entreseparan y erizan con más pronunciación que el I aunque no tienen la angulosidad del [illegible] kai o Dai San Dankai.

8º- Super Saiyan II Full Power:

Luego de haber aprendido a superar los niveles en su totalidad el segundo estado de Super Saiyan es llevado al máximo de la manera adecuada después de aprender que los intermedios como Dai Ni Dankai y Dai San Dankai son una perdida de tiempo aunque serían posibles de lograr de todas formas. Ante todo, al igual que el anterior, se debe permanecer transformado en Super Saiyan II varios meses adaptando este estado como si fuera el normal. De esta forma se logra terminar con el nerviosismo que provoca esta transformación, que es mayor que el los experimentados hasta ahora, y el acostumbrarse a es-

to hace que el cuerpo tenga que soportar el esfuerzo que el estado inpone siendo tambien un buen entrenamiento. Pasado el tiempo de adaptación, y una vez dominada la alteración que esto provoca, el individuo domina el estado como si se tratase del normal, aunque con más dificultad que el anterior. Esto hace que al acumular y desprender poder a partir de aquí, este se desarrolle al maximo llegando a obtener toda la energía que el nivel puede crear.

De esta forma, se obtiene todo el poder del Super Saiyan Nivel II con sólo acostumbrarse a la transformación como si fuese parte de la vida cotidiana para que después de que el cuerpo se adapte, llegue al tope de fuerza del mismo.

La apariencia física del Super Saiyan II Full Power no se diferencia de la del Super Saiyan II anterior, solo se recalca la diferencia de fuerza y dominio de la transformación, aunque el aura pueda llegar a ser más pronunciada.

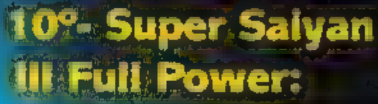
3º- Super Saiyan III:

La barrera del segundo estado es rota después de llegar al limite del mismo. Al igual que las transformaciones anteseso-ras, ésta debe lograrse por medio de un ataque de ira pero en este caso más fuerte y sólo después de alcanzar el tope de la anterior.

Una vez dominado el Full Power II y al maximo de la fuerza que puede concentrar, el guerrero, al tener un arrebato de cólera se transforma en Super Saiyan Nivel III, con lo que le aumenta la fuerza otras veinte veces mas a partir del Full II. Aunque no se trate el Nivel III Full, la fuerza tremenda que alcanza permite al luchador poder destruir una galaxia entera. Su caracter cambia volviéndose lo más belico y arrogante que un Saiyan pueda alcanzar. En un principio puede que hasta pierdan el juicio queriendo luchar sin descanso, lo que hace que se vuelvan descuidados a la hora de enfrentar al enemigo convencidos de que su fuerza es insuperable, aunque casi nadie llega a superar esta fuerza salvo por fusión. Esta arrogancia es superada una vez logrado el Full Power.

El aspecto físico, el mas majestuoso de todos, se diferencia totalmente del I y del II ya que su aura es de dimensiones descomunales con muchísima más luminosidad y rayos que constantemente rodean al cuerpo. La musculatura no aumenta de tamaño pero se adapta perfectamente para la lucha. La mirada es la más asesina de todas, su frente y sobretodo sus arcos superciliares aumentan de tamaño hasta el punto de que sus cejas quedan ocultas por completo y sus cabellos se entreseparan como el Saiyan II pero crecen de manera desmesurada llegando hasta la cintura.

A diferencia de los otros niveles, este consume tanta energía que es difícil mantenerlo. Por esto se debe llegar a alcanzar el estado Full, cosa que es mas difícil todavía. Al principio cuesta mucho acceder a la transformación aun así se halla logrado antes. El esfuerzo físico es el mayor de todos los niveles llegando incluso a hacer temblar el planeta entero durante el proceso de cambio.



10º- Super Saiyan III Full Power:

Luego de haber aprendido a superar los niveles en su totalidad el tercer estado de Super Saiyan es llevado al máximo como corresponde después de aprender que los intermedios como Dai Ni Dankai y Dai San Dankai son una pérdida de tiempo aunque de todas formas no se sabe si serían posibles de lograr con este nivel tan potente. Ante todo, al igual que el anterior se debe permanecer transformado en Super Saiyan III varios meses adaptando este estado como si fuera el normal, algo casi imposible. De esta forma se logra terminar con la irritación que provoca esta transformación, que es mayor que las experimentados hasta ahora, y el acostumbrarse a esto hace que el cuerpo tenga que soportar el tremendo esfuerzo que el estado impone siendo también un buen entrenamiento. Pasado el tiempo de adaptación, y una vez dominada la alteración que esto provoca, el individuo domina el estado como si se tratase casi del normal, aunque con más dificultad que los anteriores. Esto hace que al acumular y desprender poder a partir de aquí, éste se desarrolle al máximo llegando a obtener toda la energía que el nivel puede crear.

De esta forma, se obtiene todo el poder del Super Saiyan Nivel III con sólo acustumbrarse a la transformación como si fuese parte de la vida cotidiana para que después de que el cuerpo se adapte se llegue al tope de fuerza del estado. Al igual que los otros la apariencia física del Super Saiyan III Full Power no se diferencia de la del Super Saiyan III anterior, sólo se recalca la diferencia de fuerza y dominio de la transformación, aunque su aura puede llegar a ser más pronunciada sin faltar los rayos que rodean al cuerpo.

11º- Super Saiyan Legendario (Nivel IV):

Este es el nivel definitivo que da paso al verdadero Guerrero de la Leyenda Saiyan, también es llamado Super Saiyan IV por tratarse de la cuarta transformación lograda hasta el momento. El poder que obtiene es el máximo que un Saiyan puede llegar a obtener y es capaz de destruir medio Universo.

Al ser el nivel definitivo es el más difícil de lograr. Para dar paso al este estado se debe conservar la cola Saiyan que permite la transformación Ohzaru. Con la transformación en simio gigante una vez desarrollada se debe transformar a la vez en Super Saiyan I. El resultado es el estado más frenético y alterado que un Saiyan pueda lograr a tener. Siendo muy complicado de controlar, esta transformación deja al Saiyan casi sin juicio. Si en ese momento de locura el individuo logra tener un momento de quietud y razonamiento, lo que es casi inalcanzable para un Saiyan en esta situación, no hace falta nada más para que nazca el Super Saiyan Legendario.

Lo más atípico en cuanto apariencia Super Saiyan es lo que posee este nivel; además de tener cabello negro como los Saiyans normales posee bello de color majenta y rojo en brazos y abdomen. Sus ojos ya no poseen mirada asesina, ahora obtienen un aspecto de locura con pupilas amarillas y bordes al rojo vivo. A diferencia de los demás estados, éste no posee ningún tipo de aura y el individuo deja de tener el nerviosismo y el consumo de energía tan difícil de dominar a lo que le es sumada la gran tranquilidad que lo invade no sin su ya conocido orgullo, lo que da a entender que sin dudas es el nivel definitivo de la leyenda al que sólo se llega superando la prueba más desafiante para esta raza. Esta transformación se puede lograr con sólo transformarse por primera vez S.S. I y conservando la cola para el Ohzaru, de esta manera se

accede a las dos transformaciones que combinadas son imprescindibles para el Super Saiyan IV junto con una toma de conciencia en el último instante. Los niveles anteriores que poseen el cabello dorado no son más que estados "super" menores a los que se puede acceder con entrenamiento e ira y no es necesario pasar por los II y III para llegar a este.

12º- Ohzaru:

Este nivel es el que cualquier Saiyan, ya sea poderoso o no, puede acceder sin ningún tipo de esfuerzo ni entrenamiento. Es imprescindible que el guerrero posea la cola Saiyan, centro del poder del efecto Ohzaru. La metamorfosis consiste en transformarse en un simio gigante de aproximadamente cincuenta metros, aumentando su poder diez veces más y con la capacidad de lanzar poderosos rayos por la boca, aunque sin poder volar o lanzar Energy Ha.

El cambio se produce cuando se observa la Luna llena. Como todos saben, la luz que ésta desprende se trata de un reflejo de la luz del Sol. Este reflejo de luz solar en la Luna posee una ondas imperceptibles para cualquier humano que son llamadas Burutsu. Cuando un Saiyan mira fijamente al satélite natural de la Tierra o de cualquier otro planeta, entran por sus pupilas los efectos de las ondas Burutsu. Esta luz en las pupilas provocan una reacción metamórfica en la cola Saiyan comienza el cambio. El guerrero comienza a aumentar de tamaño y su cuerpo es cubierto por bello color marrón oscuro. Los rasgos faciales comienzan a volverse los de un simio y sus ojos se tiñen completamete de rojo perdiéndose de vista las pupilas. Por lo general su poder se ve basado en la fuerza bruta pero también adquieren la misma velocidad de cuando se encuentran en el estado normal. La vuelta a la normalidad la experimentan cuando se hace de día y la Luna ya no se ve del todo, o bien puede contrarrestarse cortando la cola al Saiyan o destruyendo la Luna siendo ésta la forma más bélica de terminar con esta estado.



Nivel 3 Saiyan, considerado el más potente dentro del estado de transformación en que el color del cabello del guerrero se torna rubio.

El Ohzaru puede ser controlado por un Saiyan adulto a pesar de obtener más agresividad pero los Saiyans bebes al no tener uso de la razon pierden el control al transformarse, lo que los hace mas temibles. En el caso de Goku y Gohan se produce algo distinto al ser Saiyans que no tienen su caracter original; una vez transformados se produce confusion en sus mentes y pierden el juicio destruyendo todo a su paso sin importarles nada a diferencia de los Saiyans como Vegeta que conservan su natural y bélica forma de ser lo que le permite hablar y pensar sin dificultad durante este estado.

13º- Ohzaru Super Saiyan:

Esta metamorfosis consiste en transformarse en un Ohzaru y posteriormente a esto acceder al poder Super Saiyan, aumentando su poder veinte veces más con la capacidad de lanzar poderosos rayos por la boca y a diferencia del anterior, pudiendo volar y lanzar Energy Ha. Además, este estado es la llave para la puerta que permite alcanzar el Nivel Legendario Saiyan.
El cambio se produce cuando se observa la Luna llena o, en este caso, cualquier otro planeta que sea iluminado por el Sol. Cuando el Saiyan mira fijamente una luna o planeta, entran por sus pupilas los efectos de las ondas Burutsu. Esta luz en las pupilas provocan la natural reacción metamórfica en la cola Saiyan comenzando el cambio. El guerrero comienza a aumentar de tamaño siendo este el momento se accede al Super Saiyan y su cuerpo es cubierto por pelo dorado. Como siempre los rasgos faciales comienzan a volverse los de un simio y sus ojos se tinen completamente de rojo perdiendose de vista las pupilas.
La vuelta a la normalidad la experimentan cuando se hace de dia y los planetas ya no se ve del todo, o bien, al igual que el Ohzaru normal, puede contrarrestarse cortando la cola al Saiyan o destruyendo el esférico siendo esta la forma más bélica de terminar con esta estado.
El Ohzaru Super Saiyan puede ser controlado por un Saiyan adulto a pesar de obtener toda la agresividad posible. En el caso de Goku se produce lo mismo: al ser un Saiyan que no tiene su caracter original, una vez transformado se produce la confusión en su mente y pierde el juicio destruyendo todo a su paso sin importarle nada a diferencia de los Saiyans como Vegeta que conservan su natural y bélica forma de ser lo que le permite hablar y pensar sin dificultad durante este estado.
Como fue explicado anteriormente, este estado que es el de mas alteración que un guerrero puede llegar a alcanzar, y solo superando esto con una toma de conciencia se llega al estado definitivo Super Saiyan.

Aparecido en Dragon Ball GT, se trata del Ohzaru Super Saiyan 4, y es una combinación que lleva al guerrero al punto de mayor alteración nerviosa.

Pre estado Super Saiyan, ubicado entre el estado normal y el primer nivel de poder Saiyan.

Gabriel Gomez Habiaga

Otaku Última Generación

Correo

¡Hola, amigos otakus! Les escribe su contestador automático desde las asoleadas riberas del patio de mi casa. No voy a extenderme demasiado en la presentación de esta sección, pues el tiempo es tirano y Platero es pequeño, peludo y suave. Ante todo, deseo agradecerles la abultada multitud de correspondencia que a diario nos llega, etc. etc... Leemos la totalidad de vuestras misivas, solicitando cada vez más y más material. ¿Es que acaso pretenden abusar de nosotros? De ser así, no importa. Otaku Última Generación se debe a su público y considera la difusión del manga y el anime como un apostolado o dos. Envíen sus comentarios, peticiones y sugerencias que en la medida de nuestras posibilidades las incluiremos en la revista y/o en esta sección. Eso sí... no olviden poner el nombre y la localidad, por eso de saber con quien uno habla. ¡Gracias! Graciassss.

Holasssssss, ¿como va?, me llamo Andrea tengo 17 años y vivo en Villa Luro. Escribía, primero que nada, para felicitarlos, porque la verdad que la revista esta muy buena y tiene información bastante copada. Tengo que aceptar que es únicamente la segunda vez que la leo, no me pregunten cual fue la primera (pero algo con Saint Seiya era!, y me gusta bastante el formato, mas allá de las quejas que leí.

Sin duda te referís al número 7 de nuestra gloriosa primera etapa. El cambio de formato no ha influido en lo más mínimo en la info que proporcionamos. Antes bien, ahora podemos publicar más cómodamente los artículos, haciendo que quepa más información.

Primero que nada les quería contar que la razon por la cual la compre es por Card Captor Sakura, porque lo empece a ver (y mas allá que ya se como termina, por Internet.... si, ya se, soy una boluda... ups!) me gusta bastante, y bueno gracias a eso pude enterarme de otras series interesantes, como ser Love Hina y Rurouni Kenshin (que la conocia de nombre y por un par de cosas que me baje hace mil...). En fin, mis favoritas son en general las de Masami Kurumada, onda BtX y Saint Seiya (que son las que se transmiten) y despues un par que baje de Internet, como ser Fuma no Kojiro... (no se si a esta altura se habran dado cuenta que soy una maniaca con la computadora...); pero despues me gustan otros generos: Candy Candy (que no me acuerdo cuando, pero estoy segura de haberla visto de chiquita), Slayers, Guerreras Mágicas, Robotech...etc, etc.

Internet está propagando el anime a pasos agigantados, y cada vez es más fácil acceder a material gráfico y animado.

Como este mail se me hizo muy largo, me quiero sacar unas dudas:
1) Con respecto a Saint Seiya, ¿fue Saga el que le entrego la armadura a Seiya?, porque de las mil millones de veces que vi la serie, a mi me pareció que el cambio de maestro se dio después que Seiya abandono el santuario, onda la pregunta es porque me dejaron con la duda.

Al respecto, creo conveniente dejarte en manos del magno erudito Gómez Habiaga, primo segundo de Ikki por parte de madre.
"¿Recuerdas, estimado kohai, cuando Aioros de Sagitario salvó a Athena de que el Patriarca (Saga) la mate con un puñal cuando era un bebé? Bien, ese Patriarca era Saga, quien ya había matado al Patriarca verdadero (Shion, antiguo Caballero de Aries) y había adoptado su personalidad. El cuerpo de Shion lo depositó en esa montaña altísima de la cual no recuerdo el nombre (algo de "Star" no se qué...). Todo esto sucedió cuando Saori era apenas un bebé, aproximadamente 20 años atrás en el Anime y 13 años en el Manga. Esto quiere decir que cuando Seiya, que tiene aproximadamente la misma edad de Saori, gana la Armadura de Pegasus, Saga seguía siendo el falso Patriarca.
Pero te preguntarás, ¡oh sediento discípulo!, por qué siendo malo le entregó a Seiya la Armadura tan correctamente. La respuesta es simple, amado. Como sabrás, Saga no es un Caballero malo sino que estaba siendo poseído por Ares, dios de la guerra, quien aprovechando el lado malo del signo de Géminis oculto en su ser explotó esta contracara del Caballero para controlar el Santuario. Pero por otra parte tenía una contra, porque los dioses pueden controlar el cuerpo de los humanos y reencarnarse fácilmente, pero no es lo mismo cuando reencarnan en un caballero cuyo poder puede dominar la posesión por momentos y rebelarse como hacía Saga en algunas oportunidades. El ejemplo más claro lo tienes cuando le entrega la Armadura a Seiya. Pero la joda era que cuando Saga lograba controlar a Ares, ya estaba en su papel de Patriarca y no podía echarse atrás porque si no se lo iban a terminar fornicando el resto de los Caballeros de Oro.
En cuanto a la vestimenta que tenía cuando le da la Armadura a Seiya, ahí sí no hay mucha lógica, porque era la que usaba el antiguo Patriarca. Resulta harto evidente ser una pequeña falencia de los baka productores del Anime, que seguramente no sabían aún que ese iba a ser el malo más tarde".

2)Otra cosa, ¿viste cuando en la batalla de las doce casas pelean Hyoga y el capo, de Camus de Acuario, no sabes como se llama el tema de fondo (viste esa musiquita esta bárbara y nunca la encuentro entera)?

Ahora es el supremo Tachibana quien accede a compartir con nosotros su sapiencia.
"Esa música que me dices es parte de la música normal del BGM que aparece también en otras partes de la serie. Eso lo puedes conseguir en cualquiera de los CDS numerados que traen el BGM pertenecientes a la saga del Santuario".

3) Mas allá de haber leído la historia de Sakura, te quería preguntar cual es el papel que juega Eriol Hiiragizawa? es bueno, es malo, ... es una especie de Li Shaoran?, porque la verdad que mucho no lo entendí.

Eriol Hiiragizawa es la reencarnación del Mago Clow y medio hermano de Sakura. Aparece en la segunda temporada como compañero de clases de Sakura, pretendiendo haber venido de Inglaterra, y sus intenciones no son del todo santas.

En fin, después de este Largo y seguramente aburrido mail, los abandono. Por favor respóndanme, porque con lo de Saga me quede media tildada ;o). Ahhhhhhh, a aquellos otakus que me quieran escribir o intercambiar material.

mi mail es: Sere1513@hotmail.com
Graciasssssss, Aguante Camus de Acuarioooo!!
Besosssss
Andy

Cumplido el mail y gracias por escribir.

Hola brillantes creadores de Otaku Ultima Generacion. Mi nombre es Matias Balverdi, hoy es 30 de noviembre, tengo 14 años soy de libra y este e-mail les llega desde Boedo tierra de cuervos (San Lorenzo, igual soy BOSTERO).

Caramba... interesante dicotomía. Lamentablemente, mi conocimiento acerca del fútbol es sumamente limitada. Sin ir más lejos, ayer me enteré que hay dos arcos.

Bueno vayamos al grano...

Quiero felicitarlos por la ¡¡¡EXCELENTE!!! y ¡¡¡MARAVILLOSA!!! revista que realizan y que me encanta comprar, cuando me regalaron la computadora ya habia salido la Otaku nº 1 y 2, por suerte consegui esta ultima pero la primera ya se extinguio, quisiera saber si ustedes me la podrian vender o ¡¡REGALAR!!(no, mentira lo de regalar) pero de vender si, mandenme un e-mail
a mailto:calcu10@hotmail.com

Por desgracia el número uno se agotó con la celeridad del jubilado cobrando sus haberes. Suponemos que alguna comiquería tendrá números atrasados, por lo que sería cuestión de buscar.

Volviendo al tema tengo algunas preguntas y sugerencias para ustedes:
1-¿Saben cuales son las series que tienen pensado emitir Magic y Locomotion?
2- ¿No pensaron en hacer una edición de Otaku Última Generación, solamente de openings, endings o trailers?
3- ¿Como va el tema de hacer el anime de Saint Seiya del manga de Hades?
4-¿No saben si alguna de las emisoras Locomotion, Magic, Cartoon, etc. piensa comprar los derechos de Nadesico?
4-b-¿Y, para cuando el informe de esta excelente serie?
5-¿No saben cuando llegara Gundam Wing de la mano de Cartoon Network?
6- Creo que tenian que hacer un informe de Digimon. Les pido de rodillas si poner en al siguiente Otaku el opening de Digimon 1 y Digimon 2 japones, el de Bubblegum crisis tokio 2040 , y el ending de estos.
7-¿Que piensan de que el club de anime emita Candy Candy, con toda sinceridad?
8-¿No les pareceria copado poner los ovas como hicieron antes con Rurouni Kenshin pero esta vez con Fushigi Yugi

Veamos...
1) Por el momento, no vemos que estas emisoras tengan demasiados proyectos a priori durante el verano. Ya Locomotion nos debe varias series que promete en su pagina pero que aún no han pintado.
2) Tenemos planes al respecto, pero aún no hemos decidido cómo hacerlo.
3) Sin novedad.
4) Locomotion está emitiendo de cuando en vez la película "Nadesico - The prince of darkness". Mas allá de eso no tenemos noticias.
4b) Ah... juventud impetuosa... Estamos en eso y en aproximadamente un millón de otras notas.
5) Cartoon está deslizando tímidamente animé en su grilla norteamericana y latina. Esperamos que así como llegó Sakura a nuestros pagos también lo haga Gundam Wing (y sin cortes)
6) Bueno... hemos pergeñado un número de Animé Entertainment Especial Digimon muy groso. Si Digimon está entre tus preferencias vas a encontrar buen material allí. Respecto a la música, no sé si llegaremos a incluir "Y'know" y "Waiting for you" (op. y end. de BC 2040) en este número, pero veremos que hacemos.
7) Que afortunadamente a la salida de este numero lo han dejado de emitir.
8) Los OVAs de Rurôni Kenshin pueden ser vistos lo más bien sin que generen demasiadas dudas. Si ves los OVAs de Fushigi Yûgi sin haber visto antes los capítulos de TV, te vas a cortar las venas con un video de Mr. Hipo porque no se entiende nada de la trama.

Bueno espero que me disculpen por haberlos saturado de preguntas y tienen derecho a pensar que soy re cargoso, pero quiero decirles que hasta hace poco me conformaba con ver todas las series de Magic excepto Sakura Card... y Poke de Cartoon... pero ahora dios me ha iluminado y me ha bendecido con ¡¡¡¡¡¡LOCOMOTION!!!!!! (medio exagerado y ridiculo ¿no?) pero realmente estoy contento.

Locomotion se está descolgando con buena merca. Hace poco que lo tengo y tiene cosas interesantes.

Bueno me despido porque tengo que dormir temprano para ser el primero en comprar su revi y espero que publiquen mi e-mail, mucha suerte y no cambien nunca porque son la mejor revista de manganime.
Chau. Como dice mi madre, voy a ver esos dibujitos chinos enfermos que trauman mi crecimiento y me vuelven mas inmaduro, como si fuera una vieja que fue traumada con la dictadura militar. Chau y suerte (cuantas veces repeti chau ¿no?)

Justamente te iba a decir eso...

Querida gente de Otaku Ultima Generacion:
Les aviso que este es mi segundo e-mail, y como se que toda su correspondencia la leen, voy a hacerla más completita, y a decirles quién soy.
Bueno, me llamo Mariana, y vivo en Villa Carlos Paz (ahí tá, para que no crean de que le escribe un anónimo)
No voy a decir lo mismo que en el e-mail anterior, me refiero a los comentarios EXCELENTES que hice acerca de la revista (que por cierto sigo diciendo que esta buenisima). Tengo que decir que otra vez me han sorprendido en el formato del Nº 10, está muy bueno el material que han presentado con respecto a los videos, sobre todo con Kare Kano, esa canción me encanta, ya que al desprenderme del CD, por lo menos una hora segui tarareándola (es muy linda la letra). Tambien, (que ya casi me olvidaba) necesito felicitarlos por el EXCELENTISIMO comentario de Cartoon Network, que estoy TOTALMENTE de acuerdo con ustedes, es que ese canal tenia que necesitar ayuda japonesa, para tener exito, si el rating empezó a subir cuando empezaron a transmitir Pokemon.

Bueno... digamos que Cartoon Network está viendo al anime como un refresco más que como una muleta. Fox Kids también. No creo en ninguno de estos casos que su vida dependiese necesariamente del anime, pero no hay dudas de que, al menos, estas señales ven la animación nipona con cariño.

Como se habrán dado cuenta, por lo menos yo, en el primer e-mail que les mande, fue más corto y mas timidón, por eso quiero aprovechar y preguntarles más cositas, y si me las pueden contestar, si no es mucha molestia (abajo diré mi e-mail).

1) En Sailor Moon, con respecto al manga de Sailor Stars, la relación que mantiene Serena con Seiya ¿pasa algo más entre él y ella alguna vez? o solamente es igual al animé?

El manga de Sailor Moon tiene por momentos sustanciales diferencias con los capítulos de TV.
Por lo pronto, en el manga Seiya, Taiki y Yaten mueren como Sailor Star Lights a manos de Sailor Rete y Sailor Munemoshoue. Además, Mamoru (Darien) no pierde su Semilla Estelar sino que simplemente es poseído por Galaxia, y al final de la aventura termina casándose con Usagi (Serena).

2° ¿No podrían incluir más material de Sailor Moon en el CD?

Más quisiera yo... El tema es que Sailor Moon tiene una bocha de material para mandar y nosotros tenemos poco espacio para publicarlo. Debemos pensar también en el resto del panorama.

3° ¿No me podrían recomendar buenas páginas de Sailor Moon, que tengan las mejores imágenes de Sailor Stars?, ya que he buscado en VARIAS pero no son exactamente lo que andaba buscando, yo busco más o menos lo que pasa en los dos últimos capítulos.

Hasta donde he visto, las páginas sobre Sailor Moon se especializan en determinados aspectos de la serie. No he encontrado a la fecha una página que tenga TODO sobre Sailor Moon. Hay páginas que tienen buenos gráficos, pero poca información y viceversa. Creo que lo mejor es que vayas a www.anipike.com y visites algunas páginas sobre esta serie.

4° una curiosidad que quisiera compartirla con ustedes, es que me sorprende lo normal, que en la animación japonesa, toman a la atracción entre dos hombres o dos mujeres, lo muestran como si fuera cualquier cosa, por ejemplo en Card Captor Sakura, Li Syaoran se enamora de Sakura, pero primero se sentía atraído hacia Yukito. Sakura, que está enamorada de Yukito, cuando aparece la profesora Mizuki, de repente siente un 'cariño' especial hacia ella. También esto pasa con Serena Tsukino, tiene muy claro lo que le gusta, pero luego llega Haruka, y pareciera que todo cambia. Es decir, no les parece que muestran demasiada confusión en sus gustos, me refiero a que no se sabe si al personaje que parecía muy normal, le atraen los dos sexos al mismo tiempo, el opuesto, o el mismo sexo, ¿no les parece?, lo toman con mucha normalidad.

El esquema nipón sobre las afinidades entre los sexos es algo distinto del occidental y cristiano. Ni más abierto, ni más permisivo. Solo diferente. El tema da para una pequeña introducción en la que estoy trabajando con afán y terminare en uno de estos siglos.

Por último, ¿existe la posibilidad de que Evangelion esté cerca de emitirse en el Magic?

Lo mucho dudo por dos motivos. Primero, la tónica de Magic es diametralmente opuesta al argumento y el mensaje que propone Evangelion (de hecho me sorprendió que emitiera Detective Conan). En segundo lugar, los derechos para emitir Evangelion en cable los posee Locomotion, y creo que con exclusividad.

Bueno, espero no haberlos aburrido mucho, pero por favor contéstenme, si quieren les hago puchero =(

¿Aburrirme? En absolutozzzzzz...

Mi direccion es para todos los otakus que quieran comunicarse conmigo: caba@arnet.com.ar.

Pues acatá.
Ah, lo olvidaba... Temo que cobramos die pesito por publicar direcciones de mail.

PD: espero no haber hecho este e-mail muy largo para tu gusto Pablo. Otra cosita, se los pido humilmente, POR FAVOR!! Publiquenla, tengan piedad de mi, es mi segundo e-mail, no van a poderle decir que no a eso ¿no?
Era un chiste, lo que no era un chiste era lo de la publicacion al pedir POR FAVOR!!
Me despido de ustedes cordialmente.
'Maru'

Las cosas que hay que leer...

Como estan gente?
Bueno me imagino que todo esta re bien por esos lados...seguramente estan trabajando como unos desgraciados, haciendo todo lo posible para que mas chicos conozcan el maravilloso mundo del Anime, BIEN POR USTEDES!!!

Caramba... gracias por el homenaje.

Despues de felicitarles por la excelente revista que están haciendo tambien queria felicitarles y agradecerles por haber hecho llegar los ovas de Rurouni Kenshin, si hubiese tenido que obtenerlo por mis propios medios hubiese pasado un tiempito bastante largo, asi que una vez mas GRACIAS!

Nuevamente gracias. La intención es promover el anime y el manga en el país, y eso no sería posible sin la inconmensurable ayuda de vosotros, los lectores.

Una cosa que queria preguntarles y siempre me olvido, teniendo en cuenta que ustedes cambiaron el formato de la revista y todo eso..no? Por que repiten algunas notas?, ojo no digo que el contenido de la nota sea el mismo pero si ya hicieron esa nota en la revista anterior porque la vuelven a repetir en esta? Que se yo hay miles de notas que pueden hacer, también entiendo que se re gastan para conseguir el material y que esto les toma mucho tiempo, pero no se seria bueno que hagan notas de series que acá nos las conocen ni el loro.

Que se yo... En general procuramos hacer las notas gradualmente. Primero publicamos una nota sobre la novedad. Luego, y si la serie pega o tiene trascendencia, largamos una nota más grosa. Sobre hacer muchas notas de series más ignotas, la experiencia indica que es necesario balancear. No olvides que el animé es un género no demasiado masivo en nuestro país, y mandar demasiada fruta de cosas que nadie conoce puede hacer que la gente se aburra.

Y ahora que terminaron de pasar el OVA de RK, que tienen en mente?, seguir poniendo OVAs o seguir por el camino habitual?

Como habrás observado en la presente edición, continuamos con la difusión del anime esta vez con la primera parte de "¡Estás Arrestado! - la película".

Si quieren propuestas de posibles ovas, estan los de Ranma 1/2 (por favoooor!),Tenchi Muyo, Magic Knight Rayearth (porque con la revista de Anime Entertainment todavia no lo terminaron de pasar, y nos dejaron con las ganas...que les paso?)

Pues lo mismo que le pasó a Magic con algunos capítulos de sus series: la productora de México no mandó el resto del material y andá a cantarle a Pancho Villa.

Bakuretsu Hunter, Escaflowne que se yo si me pongo a pedir no paro mas asi que lo corto acá, para no volverlos loco...seguro que después de leer esto terminan en el Borda (diciendo- BASTA NO PIDAS MAS!! meciendose de atrás para adelante)

Bah... Si solo fuera eso. Lo jodido es leer manga con el chaleco puesto.

Y en la parte de notas estaria bueno que hagan una de Gasaraki, Spriggan, Bakuretsu Hunter, saben que? podrian agregar una seccion de música: de las bandas sonoras de las series...y la primera que tendrían que poner seria la de X, que esta re-re-re buena.

Ejem... de Bakuretsu Hunter hemos hecho ya una nota. ¿Te das cuenta? Uno se mata escribiendo y despues no lo leen a uno...

Antes de irme o mejor dicho de que me echen por cansancio, que por fa pongan los openings de CONAN en formato mp3...si? es lo único (jajaja que buen chiste, me parece que lo mio es la comedia) los openings 4 y 5.

Suerte en todo gente y sigan así mejorando cada dia.
Besos, cuidense.
Luisa.

Bien. Después de esto nos merecemos unas vacaciones en Chechenia...

Nihao, amigos de Otaku Última Generacion:
Mi nombre es Fernando tengo 15 años y soy super fanático del anime-manga, al cual me indujo mi novia (M. Rosa Pintos). Queria decirles que su revista esta muy buena, entre todas las revistas de anime en la Argentina, esta es la mejor y el CD también. Quería decirles que tuve la suerte de conocer una variada lista de animes como Dragon ball, Dragon ball Z, Dragon ball GT, Mazinger Z, Evangelion (lo más), Pokemon, Digimon, Monster Rancher, MKR, Card Captor Sakura, Saint Seiya, Captain Tsubasa, Detective Conan, Bt´x, Conan, Meteoro (Speed Racer), Robotech, Ranma 1/2, Tonde Buurin, Rurouni Kenshin, Akira.

Ademas les cuento que quiero formar un fansclub de manga y anime en general, los que quieran inscribirse pueden hacerlo por via e-mail a : fernando85@radar.com.ar.

Tengo unas preguntas que me gustaria que me contesten si no es molestia:

1- ¿La serie de Evangelion termina en el capitulo 26 o continua?

La serie termina en el capítulo 26. Despues están las peliculas Death & Rebirth y The End of Evangelion, que mas que una continuación plantean un final diferente.

2- ¿Goku llega a un nivel Saiyan fase 5?

Gokuh se logra transformar el Ohzaru (simio gigante) cuando era chico. Más tarde, en la edad adulta se transforma en Super Saiyan 1 en la saga de Freeza. En la saga de Boo se transforma en los niveles 2 y 3. Y por último en Dragon ball GT se transforma en Ohzaru Super Saiyan y posteriormente en super Saiyan 4 (Super Saiyan Legendario). Ésta es la última transformación que se sucede en la serie y ninguno de los personajes logra una transformación superior a esta.

3- ¿Rei Ayanami muere en el capitulo 23?

Ayanami muere en dos oportunidades. La primera es en el año 2010 a manos de la Dra. Naoko Akagi, y la segunda es en el capítulo 23, al autodestruir su unidad EVA en un intento para salvar a Shinji. La (o las) Rei que se ven en el laboratorio son solo cuerpos sin vida, de modo que al destruirlos Ritsuko no se puede decir que haya matado Reis.

4- ¿Porque a Kenshin le sangra la herida que tiene en la mano cuando mata a alguien?}

Ya lo dice Lizuka en el OVA 1. La herida de Kenshin fue hecha con odio, por eso no cierra. De a poco, Tomoe logra entibiar el corazón del espadachin y devolverle su humanidad, con lo que su herida cierra.

Tengo también unas sugerencias:

a- Podrian incluir en el CD las letras que se puedan conseguir en español y no solo en japonés.

Estamos en eso. Por lo pronto, procuramos subtitular la mayor cantidad posible de secuencias de video, lo que nos lleva bastante tiempo.

b- Estaría bueno que pusieran link de páginas web en los informes de la revista.

Curiosamente, no conocemos muchos links que digamos, máxime cuando las opciones de Internet son amplísimas. Siempre proponemos que los que deseen conocer páginas visiten buscadores polenta, como www.anipike.com o www.otakuworld.com

c- También podrian agregar un poster del informe principal de cada mes.

El tema del póster no está por ahora en los planes inmediatos...

d- En el CD, también podrían incluir algunos capitulos de animes que no se hayan visto acá.

Ostia, que lo estamos haciendo... Procuramos evitar los capitulos y tirar más a cosas conclusivas en dos o tres números, para que una serie no se estanque en la revista.

Bueno sin mas que contarles me despido de ustedes, suerte con la revista que es la mejor de toda la Argentina, no cambien.

Fernando. Quilmes, Bs.As.

Hola Pablo, ¿como estás? Espero que bien. Imagino que por estas fechas andarás de veraneo y cuando vuelvas no vas a tener ganas de andar leyendo, asi que lo hago cortito.

Buahhh... Qué cruel puede llegar a ser uno...

Soy Araceli y tengo 17 años de edad. Compro Otaku Última Generación algunas veces, ya que es super dificil de conseguir, lo que demuestra que es la mejor revista del mundo.

Agradecidos por el homenaje. Producir Otaku Última Generación nos cuesta más de lo que quisiéramos, pero nos reconforta que te haya gustado el resultado.

Me gustaría bombardearte con algunas preguntitas:
1- Sabes algo acerca de que canal 7 Argentina habia amenazado con pasar los sabados a la mañana Evangelion?

¿Lo quéeee...? Me parece del todo imposible.

2- ¿Por que fue tan cortito el informe de Card Captor Sakura?

Mejor dicho, el segundo informe. Solo complementamos el que ya habiamos publicado en el número 4.

3- ¿Conoces las series "Those who hunt elves" y "Bubblegum crisis tokyo 2040"? (las transmiten en Locomotion a las 18:00 y 18:30 respectivamente)
4- Y ultima, ¿Preparas un informe?

Conozco esas series y las sigo atentamente. Hemos anticipado ya a Elf wo Karu mono tachi (Those who hunt elves) en una de nuestras ediciones de Animé Entertainment, así que veo una nota de esa serie y de Bubblegum muy cerca.

Con esto me despido. Por favor pasá mi mail umakagami@yahoo.com para que todo tipo de fanáticos de la revista se pongan en contacto conmigo.
Saludos y gracias.
Araceli

Cumplimos. Gracias por escribir.

Gonzalo Audagna Mendez, de Comodoro Rivadavia, está que trina porque la revista no le llega y no le llega. ¿Tenés comiquerias allá? Si no, es hora de que tomes a tu quiosquero de las solapas y le preguntes qué hace que no tiene la revista.

PABLO BERNARD

No podemos ni debemos despedirnos, sin antes felicitar a los Otakus que acertaron con sapiencia el Otaku Quiz del número anterior. La lesión que sufrió Roberto Hongo, y que lo obligara a abandonar la práctica del fútbol fue un desprendimiento de retina, producto del cabezazo de un rival.



!Nihao! Nuevamente, en la sección multimedia de Otaku. Estamos muy contentos por la favorable repercusi n que tiene nuestro CD Multimedia, del que realmente estamos orgullosos. Sin embargo, y como nuestro objetivo es incrementar la propuesta ofrecida, hemos casi abusado de nuestro archivo, para lograr poner más y mejor audio e imágenes, asi que esperamos que todos los Otaku disfruten de esta nueva entrega. ¿Requisitos? Una PC IBM o compatible Pentium 133 MHZ (superior, mejor), y Windows 95/98 o NT. !La unidad de CD es indispensable, je!







1.- Videos es la segunda opción. Contiene secuencias de excelente calidad en audio e imagen. Para seleccionar, hacé click sobre el nombre del video, y se ejecutará automáticamente. Si tuvieras algún inconveniente en la reproducción, te recomendamos instalar en tu sistema Intel Indeo Video 5.06, que se encuentra en la ayuda (F1) del CD.



2.- MP3 es la primera sección, y contiene un total de 35 temas seleccionados, correspondientes a diversas series de animé. Haciendo click sobre el nombre del tema lo seleccionás. Para escucharlo, pinchá el botón Play. Para detenerlo, tenés un botón Stop. Si querés elegir temas de otro animé, presioná sobre las flechas rojas a los lados de la pantalla. En los pedidos, están los temas más solicitados por los lectores. ¡Pedí también el tuyo!



6.- Por último, Shareware. Para ahorrarte minutos de conexión, dispusimos en el CD las últimas versiones de los más populares programas Shareware, que te serán de suma utilidad. Pulsando sobre el nombre del programa que elijas, se iniciará la instalación. ¡Fácil!

Bajo la interfaz, se encuentra el URL de nuestra página en Internet. Pulsando sobre ella, accederás por medio del navegador que tengas instalado al sitio de Otaku. Ante cualquier dificultad en el uso o la instalación del CD, envianos un e-mail a nuestra dirección: otaku@editorialvertice.com.ar Tu duda será satisfecha a la brevedad.


ISSN 1514-8297
9 771514 829005 00011